teljes játék: **THANDOR: The Invasion - real-time stratégiai játék**

ajándék **32** oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

pc. games

pc-s játékmagazin 2003-7/8

Legek a játékvilágban .....bukások és felemelkedések
Csevegő programok .....a legolcsóbb kommunikáció
Hódít a Gyűrűk Ura .....itt a legújabb játékadaptáció
Filmes bakik .....reflektorfényben a Star Wars
Online mérföldkövek ..World of Warcraft és EVE Online

fókuszban:

FLIGHT SIM 2004
SZÁRNYASZEGETT SZIMULÁCIÓ

PAINKILLER
HARC A MENNYBEJUTÁSÉRT

GROUND CONTROL 2
ISMÉT A HÁBORÚ POKLÁBAN

A ZÖLD ÓRIÁS VISSZATÉR

HULK

GAME MEDIA

2003 augusztus 998 ft

32 OLDALAS végigjátszás melléklet

SIMS GUIDE
MINDEN AMIRE SZÜKSÉGED LEHET

CD tartalom:

THANDOR: THE INVASION
TELJES REAL-TIME STRATÉGIAI JÁTÉK

BANDITS
PHOENIX RISING

PC. GAMES előfizetési AKCIÓ

Itt a remek alkalom, hogy igen kedvezményesen előfizess lapunkra. Mostani akciónkban a CD mellékletes PC.GAMES-hez juthaszt hozzá igen jutányosan. A teljes játékkal megjelenő laphoz minden alkalommal kapsz egy végigjátszás mellékletet, melyben az új játékok megoldása mellett nagy kedvencekkel is találkozhatsz.

A szuper akcióban minden, CD-s lapra 1 évre előfizető az alábbiakat kapja:

- BANDITS PHOENIX RISING – a CENEGA gondozásában megjelent akciójátékot kapja a leggyorsabb 30 előfizető. A többiek BANDITS PHOENIX RISING pólót kapnak.
- Szuperpakk – 3 régebbi PC.GAMES-t küldünk ajándékba minden előfizetőnek

1 éves előfizetés (12 szám) – 9.999 Ft
Levélben érdeklődsz: 1325 Bp. Pf.: 315
Telefonon kérsz csekket: 06-1-379-7989
E-mailt dobsz: level@pc.games.hu

Ne feledd, az akció csak 2003 szeptember 15-ig tart, ha nem akarsz lemaradni róla, akkor igyekezned kell!

Ajándékok az új előfizetőknek:

BANDITS PHOENIX RISING szuper akciójáték *

* az első 30 előfizetőnek, a többieknek ajándék póló

- fegyverrel felszerelt hatalmas járgányokkal nyomulhatsz
- változatos terepviszonyok között kell megoldanod feladatod
- minden a rombolásról szól, kő kövön nem maradhat
- juss el a végcélig, találd meg a kincset

Győzd le az ellenfeleidet és védd meg a barátaidat! Légy te a legjobb!

Szuperpakk

3 régebbi számot küldünk ajándékba az előfizetőknek, mely tartalmazza a 2002-es év legjobb programjait, bemutatóit, végigjátszásait, egyszóval minden olyan dolgot ami kihagyhatatlan egy játékos számára.

12 db PC. GAMES

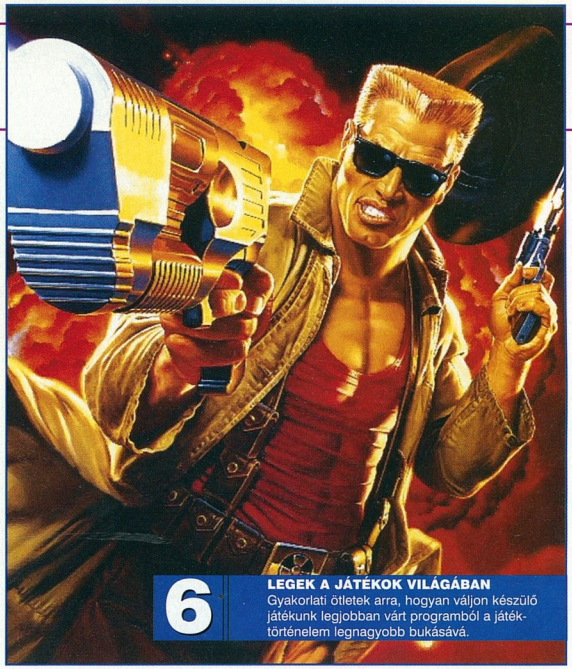
A nyeremények eltörpülnek a 12 db lap mellett, mely segítségével havonta nyomon követheted a PC-s játékvilág eseményeit.

Sziasztok!

A nyár közepén egy csöppnyi felüdülést kínálunk a PC.GAMES jelen számával, a nagy meleg közepette, a hűvös szobában bizonyára jól fog esni egy kis tallózás a játékipar legújabb termékei között. Márpedig unatkozni tutira nem fogtok, hiszen örömteli módon hatalmas mennyiségű játék érkezett a szerkesztőségbe, szinte kiválasztani is nehéz volt, hogy mivel foglalkozzunk jelen lapszámunkban. Persze aztán megtaláltuk a helyes utat a Mátrixban, melyet akár szó szerint is vehettek, hiszen megérkezett a filmtrilógia játékepizódja, való igaz, kicsit érdekes eredménnyel. Az akciójátékok ismét tobzódtak, de szerencsére azért akadtak komoly alkotások más kategóriákban is, mint mondjuk a stratégiai részt erősítő Rise of Nations. A szimulátor kategória is megkapta a maga exkluzív programját a Flight Simulátor formájában, sőt még a kalandozóknak is csurrant-cseppent a Morrowind folytatás segítségével. Egyszóval érdekesre és izgalmasra sikeredett az összeállítás, bizonyosodjatok meg róla, lapozzatok bele a PC.GAMES-be, vagy próbáljátok ki e havi teljes játékunkat, a Thandort.

További kellemes nyaratot kívánunk, legközelebb szeptemberben találkozunk

a szerkesztők



6 **LEGEK A JÁTÉKOK VILÁGÁBAN**
Gyakorlati ötletek arra, hogyan váljon készülő játékunk legjobban várt programból a játéktörténelem legnagyobb bukásává.

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

23 | HALF-LIFE 2
24 | XIII

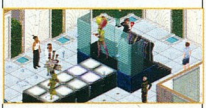
25 | PAINKILLER
26 | ENTER THE MATRIX

29 | GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
32 | BLOODRAYNE
34 | HULK

STRATÉGIA

39 | LORD OF THE RINGS: THE WAR OF THE RING
42 | GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

44 | SAVAGE
46 | REBELS
48 | THE SIMS SUPERSTAR



49 | NORTHLAND
50 | RISE OF NATIONS
52 | GHOST MASTER

KALAND / RPG

55 | FULL THROTTLE 2

58 | EVE ONLINE: SECOND GENESIS

60 | ELDER SCROLL'S III MORROWIND: BLOODMOON
62 | MISTMARE

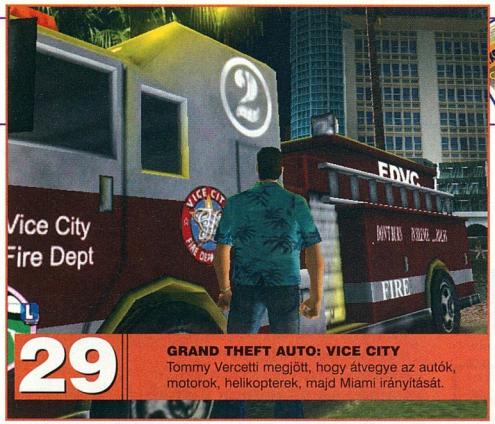
SZIM / SPORT

62 | X2 – THE THREAT

66 | FLIGHT SIMULATOR 2004: THE CENTURY OF FLIGHT

68 | COLIN MCRAE RALLY 3

70 | MOTO GP 2



29 **GRAND THEFT AUTO: VICE CITY**
Tommy Vercetti megjött, hogy átvegye az autók, motorok, helikopterek, majd Miami irányítását.

42 **GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS**
Egy majdnem tökéletes stratégiai játék folytatását várja reszkető kézzel a rajongók hada. A várakozást enyhítendő utána járunk, mire is számíthatunk.

81 **GEFORCE FX KÁRTYÁK A RINGBEN**
Élesedik a harc a nagy videó kártya gyártók között. Az Nvidia legújabb grafikus magjára épülő kártyákat vettük szemügyre.

66 **FLIGHT SIMULATOR: CENTURY OF FLIGHT**
Száz éves a repülés. A Microsoft méltán sikeres repülőgép szimulátorából újabb részt ad ki, hogy méltón megemlékezzen a jeles eseményről.

2003 AUGUSZTUS

HARDWARE

72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
73 | DIRECTX 9
74 | HARDWARE NEWS

76 | PIACI KÖRKÉP
78 | SERIAL ATA TESZT
80 | LOGITECH CORDLESS ESZKÖZÖK

81 | GEFORCE FX KÁRTYÁK

EGYÉB

84 | TUNING
85 | UTILS

86 | WORLD OF WARCRAFT
89 | DVD TARTALOM
90 | CHEAT
92 | FILMES BAKIK: IDŐZAVAR

94 | HELP
96 | LEVELEZÉS
97 | HU-MOR-ZSÁK
98 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

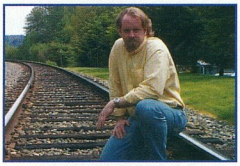
Túl vagyunk az E3 kiállítás okozta sokkon. Töménytelen mennyiségű játékot mutattak be, ezek között jócskán voltak meglepetések, és ha nem is tömegesen, de az előző évek termésénél jóval több kaland és szerepjáték képviseltette magát. A demok közül az akció játékoknál a Devastation, a sport játékoknál a Colin McRae 3, stratégiából a Rise of Nations, valamint a sehová se sorolható Neigbours From Hell különösebb figyelmet érdemelnek, de azért a többi programot se felejtsétek el kipróbálni. A hasznos utilityk között találhattok egy pár vírusirtó programot, amiket a jelenlegi levélvírus dömpingben nem árt felrakni a gépekre. Az extra rovatban a kalandjáték és cheat gyűjtemény mellett található egy igen hasznos teljes program, ami egy angol szótárprogram, de ezeken kívül természetesen sok más érdekességet is rejt a rovat. Exkluzív videóink között is akad néhány csemege, mint például a Sam and Max 2 című kalandjáték, vagy a Silent Storm című stratégia bemutató filmje.
A MOD szekcióban található az Enemy Territory, ami a Wolfensten játék alapjaira épített hálózati játék, és ráadásul ingyenes is. Napsütésben, hűs árnyékban és vízparti élményekben gazdag, kellemes nyarat kívánunk minden olvasónknak.

ELSŐK ÉS UTOLSÓK

Cikkünkben pár „leget" olvashattok a játékiparból, érdekességeket, nagy sikereket és bukásokat, elsőket és utolsókat. Szubjektív válogatás ez, és nem is lehet teljes, inkább egy körkép vagy színes mozaik erről a látványosan fejlődő és állandóan változó világról.

A LÓFAROK KÉRDÉSE

Az FPS-műfaj leglátványosabb háborúja egyértelműen az Epic és az idSoft között dúl évek óta. Az Epic egyenesen azzal vádolta Carmackékat, hogy ellopták a készülődő Unreal ötleteit, és beépítették azokat a Quake II-be. A nyilvános szócsata, amelyet sokan „plan-war" néven emlegetnek, elsősorban az idSoft szóvivője, Paul Steed és az Epic egyik atyja, T. Eliot Cannon, becenevén „Myscha, the Sled



Dog" között zajlott. Amikor Steed bizonyítékokat követelt az állításra, Cannon előállt minden idők egyik legnagyobb közröhejt kiváltó kijelentésével: „Az Unrealben van egy nagydarab fickó és egy lófarkas lány. A Quake II-ben is van egy nagydarab fickó és egy lófarkas lány." Azóta ez „Myscha lófarkaként" beépült a köztudatba…

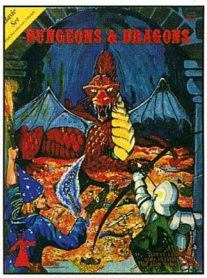
A legelső?

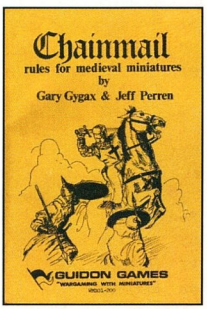
Első számunkban megírtuk, hogy a világ első számítógépes játéka Will Crowther és Don Woods gyermeke, a Colossal Caves volt. Nos, tartozunk annyiban az igazságnak, hogy az első játék a Spacewar volt, melyet Steve (Slug) Russell írt a MIT (Massachusettsi Műegyetem) DEC PDP-1 típusú mainframe-én 1961-ben. (Space War, ill. SpaceWar! névváltozat is előfordul, az időpont sokak szerint 1962.) Ez egy úrcsata volt, és

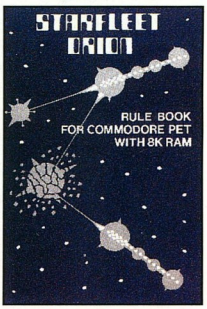
nagy sikert aratott – olyannyira, hogy két diák, Alan Kotok és Bob Saunders, a MIT vasútmodellező szakkörének tagjai fabrikáltak hozzá egy játékvezérlőt is – ez volt tulajdonképpen a világ első joystickja. A Spacewar eljutott a DEC-hez is, ahol aztán az új gépek diagnosztikai programjaként használták – és játszott vele az a Nolan Bushnell is, aki ennek hatására szeretett bele a játékokba, és 1971-ben elkészítette a világ első sikeres pénzbedobós videojátékát Computer Space néven, a Spacewar alapötletének felhasználásával, majd 1972-ben megalapította az Atarit – és istenigazából elindította a konzolőrületet. Ám a mai játékipar kialakulását mégiscsak a Colossal Caves-nek köszönhetjük 1976-ból, bár ehhez hozzájárult az ARPAnet is, az Internet elődje, amelyen villámgyorsan elterjedt a játék, és amelynek nyomán elkészült minden idők egyik legnépszerűbb játéka, a Zork, majd beindult a szekér, jött az Infocom, a Sierra és a többiek...

Az első sárkány

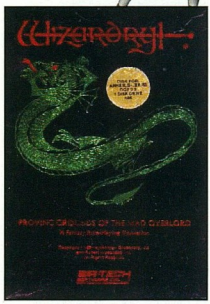
Napjaink egyik legnépszerűbb játéka mind papíron, mind számítógépen a szerepjáték, az RPG. A történetét viszont talán kevesen tudják. A helyszín a wisconsini Lake Geneva, időpont 1960. E. Gary Gygax megalkot egy kis középkori háborús játékot Chainmail néven. Kisebb sikert arat, így barátaival összehoz egy kiállítást Gen Con néven ennek bemutatására. (A Gen Con azóta is megrendezésre kerül, az első időkben 100-500 főt vonzott, legutóbb 21 ezer látogatója volt.) A kiállításon felfigyel a játékra egy minnesotai fiatalember, David Arneson is, és kisebb változásokat eszközöl rajta (pl. 1:1 arány, azaz „egy figura egy karakter"). Gygaxnak tetszik a dolog, és felkeresi Arnesont, akivel közösen átgyúrják a szabályrendszert – ám a játék egyetlen kiadónak sem kell, a legfőbb baj vele, hogy túl nyitott a vége, és „miért játszana valaki egy olyan játékkal, amelyben igazából nem győzhet?". Ám a srácok nem adják fel. 1974-ben megalapítják saját cégüket Tactical Studies Rules (TSR) néven, és Gygax, felesége javaslatára az új játékot Dungeons&Dragons-ra keresztelti át. A többi innentől történelem. 1978-ban egy D&D rajongó, Jim Conelly összeáll Jon Freeman programozóval, és elkészítik a világ első úralapú taktikai csatajátékát, a Starfleet Oriont. Hogy pénzt csináljanak belőle, megalapítják az ipar első játékkiadó cégét, az Automated Simulations-t, majd 1979-ben elkészül a Temple of Apshai, az első számítógépes szerepjáték, azaz CRPG. Ám sokak szerint az első igazi CRPG, mely a D&D világán alapul, a Wizardry volt, melyet Robert J. Woodhead és Andrew C.



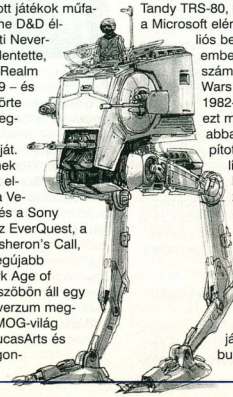




Greenberg alkotott meg, és cégük, a Sir-Tech a tavalyi évig húzta, a Wizardry 8. részéig. Érdekes, és sokat elmond a műfaj népszerűségéről, hogy itt találjuk a legtöbb folytatást megért játékokat: a New World Computing által készített Might and Magic-et, mely a 9. részénél tart (a teljes univerzum, melynek része a Heroes is, 25 címet tartalmaz!), illetve Richard Garriot és cége, az Origin gyermeke, az Ultima, mely szintén 9 részt ért meg.

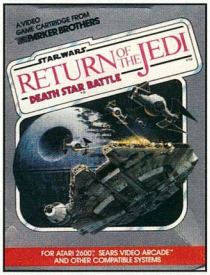


Az Ultima univerzumát összesen 28 játék alkotja, és ennek része az 1997-ben megjelent Ultima Online, mely tulajdonképpen elindította az MMORPG-őrületet. Ennek alapja 1979-re nyúlik vissza, amikor Roy Tubshaw az essexi egyetem egyik gépén létrehozott egy MUD (Multi User Dungeon) nevű szöveg alapú kalandjátékot, és ezzel megteremtette a hálózaton játszott játékok műfaját. Az első online D&D élményt az eredeti Neverwinter Nights jelentette, majd jött a The Realm és a Meridian 59 – és az UO, mely áttörte a gátakat, és megteremtette az MMORPG műfaját. Azóta olyan címek versengenek az elsőségért, mint a Verant Interactive és a Sony bombasikere, az EverQuest, a Microsoft-féle Asheron's Call, vagy az egyik legújabb világsiker, a Dark Age of Camelot. És küszöbön áll egy másik nagy univerzum megnyitása is az MMOG-világ felé, hiszen a LucasArts és a Sony Online gondozásában hamarosan jön a sikerországos Star Wars Galaxies.



A Star Wars-jelenség

A világ 1977-ben esett a Star Wars univerzum fogságába. George Lucas gyermeke valóságos forradalmat robbantott ki, alapos hatást gyakorolva nemcsak a filmgyártásra és a sci-fi műfajára – egy teljes szubkultúra alakult ki, társadalmi hatásai a mai napig tartanak. Szerencsés időpontban született: a pénzbedobós videojátékok és a konzolok – főleg a nagy vízen túl – hatalmas népszerűségnek örvendenek, miközben egyre jobban teret hódít a mikroszámítógép is. Ebben az évben mutatkozik be az Apple II, a Commodore PET, a Tandy TRS-80, és egy fiatal cég, a Microsoft eléri az első félmilliós bevételét, és öt emberre fejleszti létszámát. Az első Star Wars játékra mégis 1982-ig kell várni, ám ezt még nem a pont abban az évben alapított LucasArts szállítja, hanem a Parker Brothers konzolra, jelesen Atari 2600-ra, sőt mindjárt kettőt is: The Empire Strikes Back és Return Of The Jedi: Death Star Battle. Az első PC-s játék a Broderbund nevéhez fűződik 1986-ban, ez a vektorgrafikás, CGA grafikus módot támogató Star Wars, mely minden idők egyik legnépszerűbb, azonos nevű pénzbedobós videojátékának átirata (ez 1983-ban jelent meg). A legelső LucasArts SW-címre 1992-ig kell várni, ez pedig nem más, mint az X-Wing. Az Internet talán legnagyobb adatbázisában 66 játékot számoltam össze, mely ebben az univerzumban játszódik, ami elképesztő szám, és jól mutatja a Star Wars sikerét.



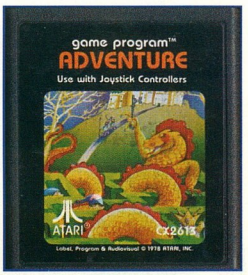
A legek országa

Érdemes ezen a helyen beszúrni egy kis színest. Van ugyanis még egy MMORPG, mely idehaza talán kevésbé ismert, ám mégis hatalmas tábora van: ez a Lineage: The Blood Pledge, melynek különös sztorija van.
Ha azt kérdezem, melyik országban legnépszerűbbek a számítógépes és főleg az internetes játékok, kevesen tippelnének Dél-Koreára. Egy kisebb gazdasági válság utáni fellendülésnek hála az ország egy emberként kapcsolódott 1999-ben az Internetre, a nagy népsűrűségnek köszönhetően a felhasználók száma ebben az évben az előzőhöz képest 2607%-kal (!) nőtt, jelenleg 26

Lineage II

AZ ELSŐ TOJÁS

Talán kevesen tudják, hogy az első easter egg, vagyis a programba rejtett móka, üzenet a játékipar egyik legérdekesebb döntésének következménye. Az Atari a '70-es évek végén ugyanis úgy határozott, hogy a játékokhoz nem mellékeli a készítők listáját, ezzel ugyanis az éles üzleti harcban felhívhatja ügyes programozóira a fejvadász cégek figyelmét. Waren Robinnett, az Adventure nevű kalandjáték készítője ezen annyira felháborodott, hogy főnökei háta mögött beépített egy titkos szobát a játékba – ennek eléréséhez egy kék útvesztőn kellett átjutnia a játékosnak, és ott megérinteni egy rejtett pontot, erre feltárult a terem, ahol a „Created by Warren Robinnett" felirat volt olvasható…



AZ ACCLAIM ISMÉT

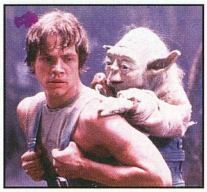
A cikkben már esett szó az Acclaim viselt dolgairól – erkölcsi magasságaikat a Mirra-ügy is jelzi. Dave Mirra egy igen jónevű BMX-versenyző volt, aki nevét adta az Acclaim szimulátorjátékához – a Dave Mirra BMX sorozat hamar kedveltté vált. Ám a kiadó úgy gondolta, hogy több pénzt tudna keresni, ha a kerékpárokon félmeztelen csajok produkálnák magukat, tele lenne meztelenséggel, káromkodással és „minden földi jóval". Mirra persze határozottan tiltakozott ez ellen, mire az Acclaim alá is írt vele egy megállapodást 2002. július 31-én, hogy a játéknak semmi köze nem lesz hozzá – aztán megjelentek az első hírek és képek az új stuffról, Dave Mirra BMX XXX néven... A srác az égbekiáltó pofátlanság láttán perre ment, 21 milliós kártérítést követelve. A per még tart, bár azóta a játék a neve nélkülé, BMX XXX néven szerepel.

Daikatana

millió ez a szám. Mivel a válság miatt keveseknek volt otthon számítógépe, az utcára került középvezetők közösségi házakat, úgynevezett PC baang-okat (ejtsd: bong) hoztak létre, ahol összegyűlve játszhat a nép reggeltől estig, a játékosokat (például egy városrom alkalmával) az asztalok tetején ugráló játékmesterek biztatják, megafonnal a kezükben. Jelenleg 26 ezer PC baang működik, a piacon 200 MMOG kapható, legnépszerűbb az említett Lineage, mely idén 156 millió dollárnyi bevételt fog ebben a kis országban produkálni. A játékosok 54%-a RPG-rajongó, az ötmilliós táborral rendelkező StarCraft nemzeti sport, a versenyeket a TV is közvetíti (három kábelcsatorna csak játékokkal foglalkozik), a fődíj egy lakás, melynek minden költségét az állam állja. A PC-k uralmához a történelem is hozzájárult, ugyanis a második világháború után Japán kereskedelmi blokád alá vonta az országot, így itt egyáltalán nem található konzol, hiszen az Xbox előtt ezeket (PSX, Nintendo) csak a felkelő nap országában gyártották. Még egy adat: míg az USA-ban a háztartások 10%-a rendelkezik szélessávú eléréssel, addig ez a szám Koreában 50%!

Luke Skywalker – vagyis csak a hangja

Ha már szóba került a Star Wars, érdemes kitérni a szereplőire is, ugyanis érdekes sorsuk volt. Az új arcok közül igazából csak Harrison Ford futott be karriert, sem Carrie Fisher (Leila), sem Mark Hamill nem tudott megkapaszkodni Hollywoodban. Hamill



korábban TV-filmekben és sorozatokban játszott epizódszerepeket, a Star Wars volt az első nagy mozija. Ugyan ezután kapott egy-

két kisebb szerepet, de leginkább továbbra is a képernyőkön tűnt fel. Ám az említett 1983-as pénzbedobós játékhoz kölcsönadta hangját (természetesen Luke karakteréhez), és ez sorsdöntőnek bizonyult: az Origin ennek hatására őt kérte fel a Wing Commander III egyik figurájának megszólaltatásához 1994-ben, és ezzel beindult a szekér... jöjjön egy gyors felsorolás.
Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1994); Wing Commander IV: The Price of Freedom (1995); Full Throttle (1995); Wing Commander: Prophecy (1997); Starsiege (1999); Icewind Dale: Heart of Winter (2001); Batman: Vengeance (2001); Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (2001); Grandia Xtreme (2002); Soldier of Fortune II: Double Helix (2002); The Scorpion King (2002); X-Men 2: Wolverine's Revenge (mint Wolverine, nálam már itt bukott a játék). Ezzel valószínűleg ő az az ismert színész, aki a legtöbb játékhoz kölcsönözte hangját. Ez is egyfajta karrier, bár szegény Hamill valószínűleg többről álmodott....

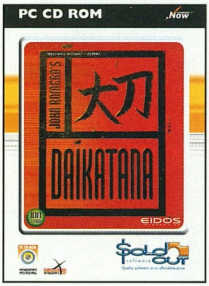
A legnagyobb bukta – Elektromos vihar

Evezzünk kicsit rázósabb vizekre, egy olyan történetre, melyre azóta is sokan hivatkoznak, és sokak szerint alapos leckét adott az egész számítógépes játékiparnak.

1996-ban egy nagy durranás rengette meg Játékországot. Az FPS-ek koronázatlan királyának számító idSoft négy alapítója, John Carmack, Adrian Carmack, John Romero és Tom Hall közül utóbbi kettő kivált a csapatból, hogy megreformálják a műfajt, és megalapították az Ion Storm fejlesztőcéget. Ahogy szlogenjükben állt: „Design is Law", azaz a tervezés törvény. Igazi álomcsapatot verbuváltak, programozóktól zenészeken át képregény-rajzolókig és digitális művészekig, és világrengető címeket jelentettek be. Ez a nagy hírverés meggyőzte az Eidost is, és karácsonykor bejelentették: az első három játékot 3-3 millió dollárral támogatják, lekötnek további három címet, és 4 milliót tesznek le a konzoljogokért – az összesen 13 milliós üzlet 100 millióra nö-

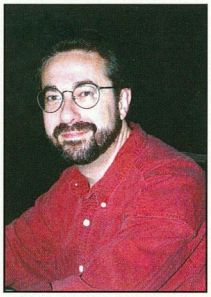
velte az új cég értékét. Romero kissé megalomániás volt. Kibérelte Dallas legmagasabb felhőkarcolójának, a Chase Buildingnek a legfelső, 54. emeletét, és elképesztő pompával rendezte be: saját mozi, 1500 dolláros székek, bőr ülőgarnitúrák, videojátékok, biliárdasztalok, 21"-os monitor minden dolgozónak, a padló carrarai márványból volt, az épületet lezáró üvegkupola fényét pedig egy speciális szerkezet terelte úgy, hogy az ne essen a képernyőkre. Minden megvolt tehát, csak egy hiányzott – az ipar működését, mechanizmusát ismerő menedzsment…

Az első cím Todd Porter RTS-e, a Dominion volt, melyet „ötvenezer dollárból két srác összedob három hónap alatt, és legalább félmillió példány a várható eladás".



Nos, a projekt végül egy év alatt állt össze, felemésztett több százezer dollárt, és miután „jó érzékkel" egy napon jelent meg a StarCraft demójával, 10 ezer eladott darab után nyom nélkül tűnt el a süllyesztőben.

A második, az igazi nagy név a Daikatana volt, melynek már az újságreklámja is sok vitát váltott ki '97 karácsonyán. Egy vörös oldal, rajta öles betűkkel: John Romero Is Going To Make You His Bitch (John Romero a lotyójává fog tenni téged), alatta az Ion Storm és az Eidos logója – majd kisebb betűkkel a lap alján: Suck It Down (azaz finoman: csörözd le)... A reklám és a megjelent infók mégis hatottak, valóságos hype tört ki – aztán nem történt semmi. A fejlesztés elhúzódott, előbb a Quake motorra íródott a stuff, majd áttértek a Quake II-re, de csak nem akart összeállni a dolog, időközben 50 ember elhagyta a céget. A nagy felhajtáshoz és elvárásokhoz mérten közepes játék három év késéssel, 2000 nyarán látta meg a napvilágot. A felfokozott várakozás visszaütött, a játékosok dühösek voltak a cégre, így ez volt a legelső játék, ahol a marketingköltségek nemcsak kidobott pénzek voltak, de többet ártottak, mint használtak.
A Daikatana hatalmas erkölcsi és anyagi bukás volt, és bár Tom Hall egy évvel később összehozott egy igen jó játékot (Anachronox), az Eidos a fejlesztőcégbe ölt 44,8 millió dolláros (!) vesztesége miatt „kihúzta a dugót", és végül a két alapító távozott a cégtől. Ám hogy maga az Ion Storm mégsem dőlt össze, és még a csődeljárástól is megmenekült, az egy embernek köszönhető: Warren Spectornak. A játékipar nagy alakját, aki anno ott bábáskodott az Ultima, a System Shock és a Thief születésénél is, maga Romero csábította át '97 őszén a Looking Glass Studios-tól – epés megjegyzések szerint ez volt a nagyhajú „viharmester" egyetlen jó húzása az Ion Storm színeiben... Spector nem csatlakozott a dallasi üvegpalota csapatához, kis teamet gyűjtött maga köré (főleg a volt LGS-tagokból), és az IS szatellitstúdiójaként önállóan kezdett dolgozni egy új projekten Austinban. Játékuk, a Deus Ex szinte egy időben jelent meg a Daikata-



nával, és ez mentette meg a céget, hiszen ez a stuff minden tekintetben túlnőtt Romero FPS-én, sok szaklap az év játékának kiáltotta ki, Spector pedig bölcsen kis csapatát „a másik Ion Storm" néven emlegette. A Deus Exnek köszönhető, hogy az Ion Storm megtépázva bár, de túlélte Romero ténykedését, és jó esélye van, hogy Spector vezetésével, a készülő Deus Ex 2 és Thief 3 játékokkal igazi nagy névvé váljon – az Eidos mindenesetre visszatért, és Spector mögé állt.

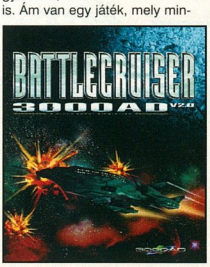
És hogy mit csinál jelenleg Romero és Hall? 2001 júliusában megalapították a Monkeystone nevű céget, és játékokat fejlesztenek kézigépekre (Pocket PC, Palm, Nintendo GBA) és mobiltelefonokra. Jelenleg a THQ megbízásából a Red Factiont portolják az új Nokia üdvöskére, az N-Gage-re, mely sokak szerint halálra van ítélve, legalábbis az idei E3 egyik legnagyobb csalódása volt. Szegény Romero...

„A" vásár

Ha már szóba került az E3, említsük is meg itt, mint a világ legnagyobb szakvásárát és kiállítását a számítógépes játékok terén (hardver és szoftver egyaránt). Évről évre nagyobb a felhajtás és a kínálat, és az elnyert díjak jószerint egyenértékűek az Oscar-díjjal, hatalmas reklámértékkel bírnak. Arra viszont vigyázni kell a fejlesztőknek, hogy mikor jelennek meg, nehogy a Daikatana-szindróma utolérje őket. Romero egykori harcostársa, a félisten John Carmack új csodája, a Doom III 2002-ben tarolt, a legtöbb címet sikerült begyűjtenie egy show alatt, összesen ötöt: a show legjobbja, a legjobb PC-s játék, a legjobb akciójáték, és két speciális dicséret, különöndj a hangért és a grafikáért. (Öt díjat ezt megelőzően a másik félisten, Peter Molineux gyermeke, a Black and White gyűjtött össze, ám két év alatt: 1999-ben a legjobb eredeti játék díját kapta, majd 2000-ben a show legjobbja, a legjobb PC-s játék, legjobb stratégiai játék, és ismét a legjobb eredeti játék címét nyerte el.) Érdekesség viszont, hogy idén már a Doom III egyetlen díjat sem kapott, és a szép csöndben felbukkant Half Life 2 elhalászta tavalyi címeit, egyedül a hangért járót különtrófeát nem gyűjtötte be. Csak nehogy a nagy hype itt is visszaüssön…

Űrcsata

A Daikatana hosszú fejlesztése nem egyedülálló jelenség, hiszen az Epic is négy évig hegesztette anno az Unrealt, és ugye itt van minden waporware verseny győztese, a Duke Nukem Forever is. Ám van egy játék, mely min-

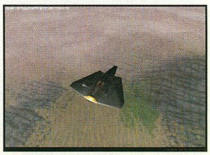


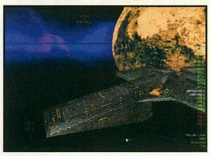
LUFI

A Half Life fejlesztőcége, a Valve egy világnagy lufit fújt fel 2000 januárjában. Bejelentették, hogy a világ legnagyobb hálózatépítő cégével, a Ciscoval közösen forradalmasítják az Internetes játékot a PowerPlay nevű meg-

VALVE

oldás segítségével. Ez még normál modemes kapcsolat esetén is lagmentes, folyamatos játékot biztosít, mintha nem is a világhálón, hanem helyi hálózaton játszanánk, a fejlesztők 1000 pinges TFC-csatákról regéltek. A hírre olyan nevek álltak a PP mögé, mint az Epic Games, BioWare, Red Storm, Relic, Ritual, Shiny, Volition, Ensemble. A projektből végül semmi nem lett, a lufi kipukkant.



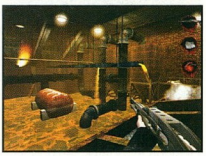


Battlecruiser 3000AD

LARA CROFT

Korábban is volt rá példa, hogy egy-egy játékhős népszerűvé vált, és már-már önálló életre kelt, ám igazából Lara Croft lett az, aki a popkultúra ikonjává nőtte ki magát. A mai napig kultikus légkör veszi körül, rajongólevelek ezreit (!) kapja, és jellemző, hogy az évek során számtalan modell keltette életre: Rhona Mitra (1997), Nell McAndrew (1998), Lara Weller (1999), Lucy Clarkson (2000), Jill de Jong (2002), a mozifilmben pedig Angelina Jolie. Rhona Mitrával kapcsolatban azt is meg kell jegyezni, hogy a jobb hasonlóság kedvéért megnagyobbíttatta melleit, az operációt pedig édesapja, dr. Anthony Mitra hajtotta végre – ez igencsak felkéredzkedik a legek listájára, a kérdés csak az, milyen melléknevet kapcsolunk hozzá…

dent leköröz, és szintén érdekes sztorija van. Derek Smart önmagától tanult meg programozni, és pár kisebb játék elkészítése után 1989-ben fejébe vette, hogy elkészíti „a" játékot, melynek címe: Battlecruiser 3000 AD. Sok játékmagazin dicshimnuszokban verte



nagydobra a születendő stuff képességeit: vezesd a világ legnagyobb úrcirkálóját, csatázz az űrben, mássz be egy harci gép fülkéjébe, és irány az űr egyedül, szállj le egy bolygó felszínére, és belső nézetbe váltva lődd az ellenséget – bármit megtehetsz, amire valaha vágytál. Smart egyes egyedül kódolta a játékot, közben próbálkozott a kiadóknál is, mígnem sikerült a Take 2-vel megállapodnia – aztán kódolt tovább...

A kiadó a sok ígérgetést megunva végül 1996-ban, tehát hét évnyi (!) fejlesztés után kiadta úgy, ahogy volt, hemzsegve a hibáktól, minden idők legrosszabb pár oldalas kézikönyvével, melyből semmit sem lehetett megtudni a játék kezeléséről. Smart erre nyilvánosan támadni kezdte kiadóját (sőt a legenda szerint szétverte a Take 2 előcsarnokában álló kólaautomatát is).

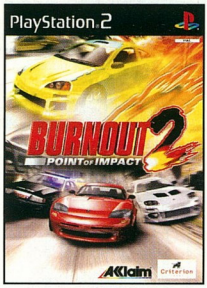
A fejlesztés alatt Smart az Interneten levelezőfórumot alakított ki, és ez a katasztrofális megjelenéskor a világháló eddigi legnagyobb flame-háborúját robbantotta ki, egyik oldalon a fejlesztővel és rajongóival, a másikon pedig a csalódott vásárlókkal.
A játékhoz számtalan patch jelent meg, kijött már a folytatás is (Battlecruiser Millenium), és készül a Battlecruiser: Generations és Battlecruiser Online is, Smart pedig folytatja keresztes hadjáratát elvei, játéka és önmaga mellett.

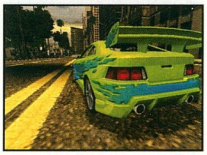
Erkölcsi kérdések

A kiadók és fejlesztők csatározásai, illetve a fokozódó piaci harc elég érdekes sztorikat szül. Előző számunkban a Postal 2 kapcsán már említettük az elődöt, a Postal azon kétes dicsőségét, hogy ez volt az a játék, amelyet tíz országban is betiltottak, köztük a meglehetősen liberális Egyesült Királyságban is. Ám a szigetországban egy másik kiadó is rendszeresen botrányokat kavart, és ez az amerikai Acclaim (az USA-n kívül Nagy-Britanniában van a legnagyobb érdekeltsége), amely a világ legelképesztőbb ötleteivel rukkolt elő, hogy termékeit népszerűsítse, és ezek bizony komoly morális felzúdulásokhoz vezettek.

Kezdődött azzal, hogy a cég felajánlotta: 10 ezer dolláros betétet nyit annak a gyermeknek, akit szülei Turok névre keresztelnek, ez fedezi a gyerek tanítását az első diplomáig. (Más kérdés, hogy addigra a játék már sehol nem lesz, és szegény ember ott áll egy hülye névvel az egyetemen...) Aztán jött a 25 éves Jason Read, aki bejelentette: világrekordot dönt sorban állásban, hogy elsőként jusson hozzá a Turok: Revolution-hoz, ezt az akciót az Acclaim sátorral, konzollal, tévével és generátorral támogatta – aztán Mr. Read nyom nélkül eltűnt a vásárlás után – való-

színűleg a cég fizetett embere volt álnéven. A legelképesztőbb bejelentés még hátravolt: az Acclaim kifizeti annak a jóembernek a temetési költségét, aki sírkövén reklámozza a Shadowman





2-t – a hírre az Angol Egyház határozottan kijelentette, hogy ezt nem engedik meg, és kiátkozással fenyegette meg a céget. Aztán következett a Burnout 2: Point of Impact reklámja: a megjelenés napján minden autósnak, aki túllépi a megengedett sebességet, és erről a traffipax fényképes bizonyítékát benyújtja, kifizetik a büntetést, sőt még meg is fejelik azt egy adott összeggel, melyből újabb kitűnő Acclaim-terméket lehet vásárolni. Szerencse, hogy a cég enyhén szólva beteges ötleteit mások nem vették át...

Nos ennyit mostanra a legekről, sok téma nem került szóba, ezekre talán egyszer visszatérünk, hiszen a játékipar egyáltalán nem mondható eseménytelen szegénynek – ez remélem a fenti cikkből is kiderült.

}{redenc

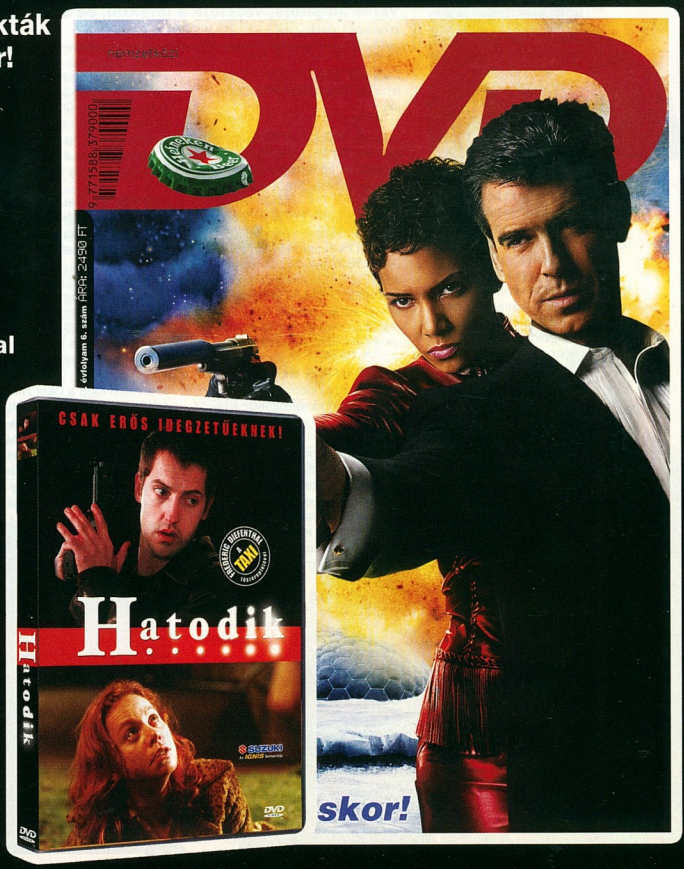
A DVD magazin legújabb száma már kapható

- James Bond – akták
- Halj meg máskor!
- Animátrix
- Blue
- Zenei DVD-k

DVD-melléklet:

Hatodik

A teljes film magyar szinkronnal és felirattal



Ára: 2490 Ft

HALF-LIFE 2 interjú

Sok jó játék készül PC-re, de olyan, ami ötvözi a kifogástalan kidolgozást, a megkapó történetet és az ellenállhatatlan hangulatot, jó, ha ötévenként egy születik. Na jó, ez nem igaz, de tényleg nagyon ritkán. 1998-ban hatalmas bomba robbant a játékok világában, az egyre erősödő FPS kategóriából is magasan kiemelkedve egy mestermű született. A Half-Life az első pillanattól kezdve a monitorhoz láncolta a gyanútlan játékosokat, és a mod közösségnek köszönhetően mind a mai napig érezzük az utórezgéseket. Hallottunk mindenféle kósza pletykákat egy esetleges folytatásról, de ezek is inkább amolyan meg nem erősített hírek voltak. Idén újabb bomba robbant, az E3 nagy meglepetéseként a Valve megmutatta, hogy akkor mitől is döglik a légy.
A Half-Life 2 készül, elképesztő, és szeptember 30-án durva függőséget okozva a gépünkre telepszik, hogy ott is maradjon egy jó darabig. Gabe Newell, a Valve alapítója, vezetője a játékról, és a játékiparban várható változásokról mesélt nekünk.

– Ősszel hatalmas játékinvázióra számíthatunk. Milyen érzés akkora nevekkel versenyezni, mint például a Doom III vagy a Deus Ex 2?

– Sokan biztos úgy képzelik el, hogy a fejlesztők véres küzdelmet folytatnak, összeakasztják a bajszukat, halálos ellenségek, vagy még sorolhatnám napestig. Ennek a képnek a kialakulásában biztos mi is hibásak vagyunk, de elég távol áll az igazságtól. Személy szerint már alig várom, hogy a kezem közé kaparinthassam a Doom III-t, a Deus Ex 2-t, a S.T.A.L.K.E.R-t vagy a Max Payne 2-t. És persze a Duke Nukem Forever-t. Nagyon kíváncsi vagyok, milyen új dolgokkal rukkolnak elő a srácok. Amúgy bízom benne, hogy minél több jó játék készül, annál több potenciális vásárlót érünk el, és így folyamatosan növekedhet a piac.

– A Half-Life 2 hatalmasat robbant az E3 során, gondoltátok, hogy ennyire sikeres lesz a bemutató, és ilyen nagy lesz az őrület?

– Nehéz megítélni egy játékot, ha hosszú évekig dolgozol rajta. Már nem emlékszem, hogy milyen hatással volt rám, mikor először láttam. Mostanában ráadásul mindig a hibákat veszem észre, csak arra tudok figyelni, hogyan lehetne még többet kihozni belőle.

– Tavaly a Doom III bemutatója után az id-t filmajánlatokkal halmozták el. Mi a helyzet a szunynyadó Half-Life filmötlettel?

– Hát igen, volt jó pár filmötlet, ami szép lassan elfelejtődött. Most, a bemutatónk után ezek újra előkerültek. Mindenesetre addig semmiképpen nem szeretnék Half-Life filmet, amíg nem lennék biztos benne, hogy legalább annyira jó film készülne, mint amilyen a játék volt.

– A fejlesztéskor kifejezetten valamelyik nagy videokártya gyártó termékére optimalizáltátok a játékot?

– Nagyon megkönnyítené a dolgunkat, ha kiválaszthatnánk valamelyik gyártó termékét, hogy csak arra fejlesszünk, de ez nem így működik. Jelenleg a fő kérdés a skálázhatóság megoldása. Azt kell megoldani, hogy a játék szépen elfusson egy DX6 generációs kártyán, de persze a legújabb DX9 kártyákon is. Sokan el sem tudják képzelni, hogy mekkora különbség van például a régi és az új ATI kártyák között. Talán még nagyobb a különbség, mint a legújabb ATI és Nvidia kártyák között.

– Az első rész hatalmas hatással volt az egész játékiparra. Mit gondolsz, meg tudjátok ismételni ezt a második résszel?

– Ez egy nagyon nehéz kérdés. Sosem gondoltam, hogy a Half-Life egy igazán korszakalkotó játék lett volna. A Doom például tényleg az volt, a kiadása után több száz klón fejlesztése folyt párhuzamosan.
Szerintem még a Deer Hunternek is nagyobb hatása volt a játékiparra, mint a Half-Life-nak. Említhetném még az Ultima Online-t vagy az Everquest-et. A Half-Life 2-vel kapcsolatban abban bízom igazán, hogy végre elhárul majd jó néhány technikai, pénzügyi akadály a mod-közösség elől.

– Mit emelnél ki az újítások közül, mi tetszik neked legjobban a HL2-ben?

– Ken Bird elképesztő dolgokat művelt a karakterek mimikájával, Jay Stelly pedig a fizikával.

– Mikor kezdődött a Source motor fejlesztése, illetve magának a játéknak a fejlesztése? Egyáltalán szét lehet bontani a kettőt?

– Nem igazán lehet szétbontani. A játékot elkezdtük fejleszteni, és ekkor még nem tudtuk, hogy kell-e majd fejleszteni egy motort az alapoktól. Amikor már olyan szinten tartott a fejlesztés, döntöttünk az új motorról, és onnan összekapcsolódott a két vonal. Amúgy szinte rögtön az első rész elkészülte után már el is kezdtünk dolgozni a folytatáson.

– Mekkora csapat fejleszti a játékot?

– Körülbelül 30 ember. A csapat kemény magja a 8 programozó, és mellettük párhuzamosan pályafejlesztők, animátorok és különböző művészek dolgoznak.

– Mi jelentette a legnagyobb kihívást a fejlesztés során?

– Talán a projekt hosszúsága. Lassan már öt éve folyik a fejlesztés, úgy, hogy nem lazsáltunk egy percet sem. Tényleg rengeteg munka van a hátunk mögött. Ennyi ideig nagyon nehéz egyetlen dologra összpontosítani. Jó néhány tesztelőnk még középiskolásként kezdett el dolgozni nálunk, és közben azt vettük észre, hogy már le is diplomáztak.

– Mennyire volt nehézkes az átállás a fejlesztés során a régi motorról az újra?

– Nem igazán voltak ilyen problémák. Egyedül azt kellett megtanulni, hogy az új motor elképesztő dolgokra képes, és sokkal tágabbak a határok, mint eddig.

– A titkolózás ellenére kaptunk már néhány fogódzkodót a történettel kapcsolatban. Mi volt az oka, hogy helyszínnek egy képzeletbeli kelet-európai várost választottatok?

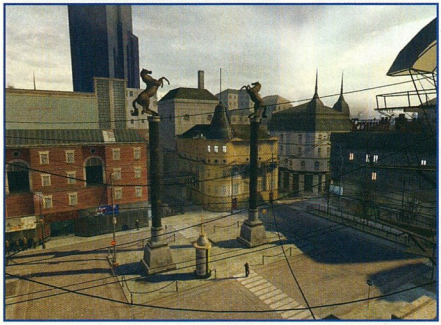
– Továbbra sem árulhatok el többet a történetről, de nagyon lényeges a sztori szempontjából a helyszínválasztás. Ettől függetlenül más okai is voltak, többek között az, hogy Viktor Antonov, aki Romániában nőtt fel, szép lassan megfertőzte a tervezőket és fejlesztőket az erős kelet-európai művészi hatásokkal.

– Nehéz volt átültetni az első rész teremtményeit a folytatásba?

– Nem jelentett igazán nagy problémát vizuálisan újrateremteni őket. A játékmenetet és a játékélményt tekintve azonban alaposan át kellett gondolnunk őket.

– Mi a helyzet az NPC-kel? Milyen változásra számíthatunk?

– Az első részben volt rengeteg tudós, akiknek nagyjából ugyanaz volt a karaktere, ugyanazt csinálták. Most minden karakternek saját egyénisége lesz, persze néhányuknak több lesz a szerepe, illetve lesz, akinek kevesebb. Sokkal életszerűbbé válik majd az egész, egy találkozás nem úgy zajlik le, hogy találkozol valakivel, aki mond valamit, majd elszalad. Most meg kell majd védened néhányukat, lesznek olyanok, akik veled akarnak tartani.



– A vezethető járművek kapcsán talán sokan majd a Halo-hoz meg a Battlefield 1942-höz hasonlítják majd a játékot.

– A Valve-nál mindenki játékos is egyben. Folyamatosan próbálgatjuk az új programokat, és általában egy jó ötletet látva arra gondolunk, jó, hogy lehetne ezt beépíteni a mi játékunkba? Nem egy létező játékot szeretnénk emulálni.

– Mit gondolsz, a folytatás megjelenése után a mod-készítők folytatják az első rész technológiáján alapuló modok készítését, vagy lecsapnak az új lehetőségeke?

– Azt hiszem, amint megkapják az új fejlesztőkészleteket, egyből elkezdik fejleszteni a második rész modjait. Ha minden jól megy, sokkal nagyobb élvezet lesz dolgozni vele.

– Hol tart most a fejlesztés?

– A játék nagyjából már elkészült. A tesztelnek nagyjából a fele már lement. Az art team az utolsó simításokat végzi, az utolsó textúrákat rakják be, a fényeket állítják be.

– Várható egy játszható demó, mielőtt kiadjátok a játékot?

– Nem.

– Esetleg van még valami, amit szeretnél elmondani a játékkal kapcsolatban?

– Nagyon remélem, hogy a játék meg fog felelni az elvárásoknak. A Half-Life közösség az első rész elkészülte óta hatalmas támogatást nyújtott nekünk, most szeretnénk kiegyenlíteni a számlát.

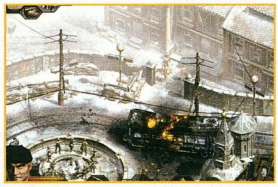
– Köszönjük az interjút.

Uniq

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

EIDOS INTERACTIVE / PYRO STUDIOS / 2003. NYÁR
WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM

Nos, úgy tűnik, a harmadik részben elérkezünk a háború végső szakaszához. Kis csapatunk Berlin ostromából veszi ki a részét, és megkeseríti a németek életét. Mint a cím is tanúskodik róla, a cél ugyan Berlin, de előbb még számos helyszínen kell segíteni a szövetségesek előrenyomulását. Az északi fronton Sztálingrádnál, a Nyugati front megnyitásakor az Omaha-Beach poklában, a Gestapo főhadiszállásán Berlinben – csak hogy a főbb helyszíneket említsem. A küldetések többféle módon is megoldhatók lesznek, ezzel is biztosítva a változatosságot és a többszöri végigjátszás izgalmát. A legcélravezetőbb természetesen most is a gerilla harcmodor lesz, a lesben állás, a lopakodás, a szabotázs, a lerombolás, az ellenséges csapatok demoralizálása. A multiplayer részben egyszerre nyolc játékos küzdhet majd fej-fej mellett, az Interneten és helyi hálózatban is. Nagyobb térképek illetve bejárható területek, több akciódús küldetés, és minden feladat előtt alapos, élőszóval kommentált eligazító film jellemzi a játékot. Az ígéretek szerint a játék könnyebb lesz, mint az előző részek, hogy a halandó emberek is végig tudják játszani...



THE I OF THE DRAGON

MÉG NEM TUDNI / PRIMAL SOFTWARE / 2003. TÉL
WWW.PRIMAL-SOFT.COM

Ebben az akció-fantasy-RPG játékban nem egy varázslót vagy egy barbár harcost kell alakítanunk, hanem a címnek megfelelően egy hatalmas, vérszomjas sárkányt. Nem az emberek ellen kell azonban harcolnunk, hanem éppen őket kell megvédeni a rájuk törő szörnyek ellen, és segíteni legyőzni legfőbb ellenségüket, a gonosz Scharborr-t. A küldetések 12 teljesen különböző felépítésű és kinézetű területen játszódnak (hegyvidék, sivatag, erdős, sztyeppe, havas, dombos, stb.), és mindegyik nagyobb lesz, mint 10 km2.

Használhatunk majd hatvan különféle varázslatot, mindegyik lenyűgöző grafikus effektekkel lesz megjelenítve. A környezet szabadon alakítható lesz, köszönhetően a sárkány által használt speciális támadásoknak, vagy például a vulkánoknak és egyéb természeti katasztrófáknak.

ARMED&DANGEROUS

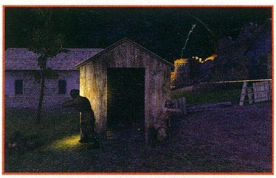
LUCASARTS / PLANET MOON STUDIOS / 2003. III. NEGYEDÉV
WWW.LUCASARTS.COM

Az E3 egyik nagy meglepetése volt a LucasArts új akciójátéka, az Armed&Dangerous. A program az ígéretek szerint tele lesz humoros akciókkal, sőt az egész sztori olyan, akár egy fergeteges angol vígjáték. A „valódi eseményeken" alapuló történet főhősének egy bűnözőzsenit, Roman-t választották, aki puszta véletlenek egybeesése miatt a Lionhearts nevű bandát vezeti. A játékban Robin Hood módjára kell harcolnunk megzizzent szerzetesek, hatalmas gépek és pszichopata robotok ellen. Huszonegy küldetés vár ránk öt különböző környezetben, többek között havas-jeges tájak, gyönyörű hegyek lélegzetelállító kilátással, sűrű és sejtelmes erdők és esőáztatta csúszós sziklák várnak majd ránk.

CALL OF DUTY

ACTIVISION / INFINITY WARD / 2003. ŐSZ
WWW.CALLOFDUTY.COM

A háborút nem egyedül vívod. Ez a mottója a hamarosan megjelenő újabb FPS akciójátéknak, ami szintén a mostanában oly népszerű 2. vh. téma ihlette küldetésekkel csábítja a PC játékosok táborát a monitorok elé. A fejlesztő Infinity Ward eddig több mint 20 hasonló témával foglalkozó stuffot adott ki a műhelyéből, élen a MOHAA-val. A Call Of Duty feltehetően újabb trónkövetelőnek készül, bár az előzetesekben alig árulnak el valamit abból, hogy mit is kotyvasztanak a boszorkánykonyhájukban. Annyit mindenesetre már most tudni lehet, hogy a történet elején a legendás 101. légi deszant hadosztály



egyik szakaszának tagjai leszünk, és a D-napon az ellenséges vonalak mögött kezdődik a sztori. Később részt veszünk a Brit 6. különleges légi deszant tagjaként a híres „Pegazus" híd rohamában, végül pedig egy Orosz tüzérkatona bőrébe bújunk a Sztálingrádi csatában. Mindezt 24 küldetésen át, mígnem a végső küldetésben mindhárom katona egyszerre vesz részt egy végső mérész akcióban. A grafikai motor a Return To Castle Wolfenstein és a Quake III motorján alapuló engine lesz. A történet során minden küldetésben egy szakasz tagjaként harcolunk majd, és a küldetés sikerét nagyban fogja befolyásolni, hogy mennyire dolgoznak össze a szakasz tagjai, és természetesen a főszereplő mennyire hallgat a parancsnokra.

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR 2

MICROSOFT / KUJU ENTERTAINMENT / 2003. ŐSZ
HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/TRAINSIM/

A folytatásban visszarepülhetünk majd kicsit az időben, egészen a késő 40-es évekbe, amikor a gőzmozdonyok a fénykorukat élték. Hat teljesen új útvonallal és hat új gőzmozdonnyal bővül a program, két észak-amerikai és négy európai, pontosabban németországi útvonallal. Ezúttal beszállhatunk a mozdonyokba – 13 teljesen 3D-s vezetőfülke –, és az egérrel minden mozgatható lesz. Menet közben láthatjuk az embereket az állomáson, autók fognak közlekedni, a mellettünk elsuhanó táj életre kel az állatvilággal. Az új időjáráseffektek is hozzájárulnak majd az élethűség növeléséhez. Természetesen az 1.0 verzióban készített vonatok és pályák importálhatók lesznek a második részbe.

EVERQUEST II

SONY ONLINE / VARANT INT. / -
HTTP://EVERQUEST.STATION.SONY.COM

Minden idők legsikeresebb online játékának elkészült a második része, és hamarosan megnyílnak a látogatók előtt az új világ kapui. Narrath hatalmas világa 500 év történelem után új életre kel, és megújult köntösben várja a régi és új kalandorok sokaságát. 16 faj és 48 osztály közül lehet választani, ha valaki új karakterrel szeretne nekivágni, hogy felfedezze Narrath birodalmát. Fenséges tá-

jak, erdőrengetegek, kies sivatagok, dimbes-dombos hegyvidékek, nyüzsgő városok – és kalandok végtelen sokasága vár az Everquest II látogatóira. Az új rész újdonságaiból: művészien kidolgozott harcmozdulatok, varázslatok, ügyességi rendszer, egyedülálló kutatórendszer, hatékonyabb oktatórendszer az új és a régi karaktereknek egyaránt. Mindez havonta potom 29,99 dollárért...

BLACK 9

MAJESCO GAMES / TALDREN / 2003. ŐSZ
WWW.BLACK-9.COM

2080-ban kilenc hatalmas kartell, „az Illuminátorok" harcban állnak egymással – a tét nem kisebb, mint az egész emberiség irányítása. A főhős egy zsoldos, aki a jó és a rossz határán egyensúlyozva hajtja végre az „Illuminátorok"-tól kapott feladatokat, és próbálja megtalálni a szerencséjét. A Black 9 egy akció RPG lesz lineáris történetvezetéssel és RPG stílusú karakterfejlődéssel. A helyszínek egy elképzelt jövőképet tár-

nak elénk, a küldetések a Holdon, a Marson és a Föld nagyvárosaiban, így például Makaó, Szöul, Sanghaj utcáin fognak játszódni. Hatalmas fegyverarzenállal rendelkezünk majd, és kihasználhatjuk a nanotech képességek adta előnyünket. Lesz járművezetés, harc ellenséges zsoldosokkal, orgyilkosokkal, kémekkel és katonákkal, akció közben a belső és a külső nézetet is használhatjuk. A látványról az Unreal Warfare motorja gondoskodik majd, a hangok pedig Dolby Surround-ban fogják növelni az élethűséget. Természetesen lesznek többjátékos módok is beépítve, többek között a kooperatív mód is.

APRÓSÁGOK

■ Bár a második rész kiadása még mindig tolódik, bejelentették, hogy megkezdték az Aquanox 3. epizódjának fejlesztését.

■ A pletykákkal ellentétben nem készül a Baldur's Gate 3, és a közeljövőben nem is tervezik a fejlesztés megkezdését. A hamis hírek a kétes forrásairól elhíresült EBGames online boltjának kínálatában megjelent játék révén terjedt el, ahol ráadásul még a megjelenési időpontot is feltüntették.

■ Még mindig nincs meg a Max Payne 2 megjelenési dátuma, hiába árasztják el a fejlesztőket a rengeteg kérdéssel a rajongók a játék hivatalos fórumain. Ennek ellenére, két Online áruház, a GameStop, és az EBGames mégis optimistán kiírta a weboldalukra, mikortól tudják teljesíteni a megrendeléseket.

■ A Ritual Entertainment megvált néhány fejlesztőtől, miután elkészül a Star Trek: Elite Force II. A felszabadult embereket három készülő játék várta volna, ha nem függesztik fel a fejlesztéseket, így nem tudtak munkát ajánlani nekik. A Ritual maradék fejlesztői jelenleg csupán a Counter Strike X-Box változatán, illetve a Counter Strike: Condition Zero-n dolgoznak.

■ Az Epic Games, a Digital Extremes, az NVidia, és az Atari bejelentette az egymillió dollár összdíjazású "NVidia Make Something Unreal" versenyt. A verseny fődíja 400 ezer USD, amit az a csapat nyer, amely a legjobb UT2003 vagy UT2004 modot készíti. A három fázisban lezajló versengés 2004 tavaszán ér véget.

■ A Cossacks II: Napoleonic Wars című epizódjáról újabb részleteket hozott nyilvánosságra a kiadó, GSC Game World. Eszerint a játék a XIX. Század nagyobb politikai eseményeihez kapcsolódó katonai megmozdulásokat fogja feldolgozni. Mostmár biztos, hogy 6 nemzet katonáit irányíthatjuk majd, 150 különféle egységet, és 180 különböző típusú épületünk lehet. A legérdekesebb viszont a roppant mennyiségű, azaz 64 ezer katona jelenléte egyidőben a harcmezőn. Kíváncsiak vagyunk, ehhez vajon milyen videokártya lesz majd szükséges.

CHICAGO 1930

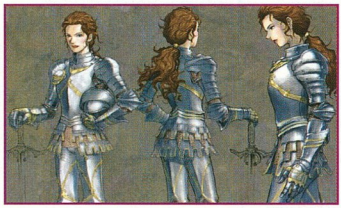
WANADOO / SPELLBOUND / 2003. III. NEGYEDÉV / WWW.SPELLBOUND.DE

Az E3-on jelentette be a Spellbound Studios, hogy készül a Chicago 1930 PC-s átirata. Az előzetesek alapján valami hihetetlen részletességű grafikával fogunk találkozni, bár csupán izometrikus nézetben készült screenshotokat mutattak be, és azt nem tudni, fix lesz-e a nézőpont, vagy zoomolható és forgatható. A játék helyszíne, mint a címe is elárulja, az 1930-as Chicago lesz, és természetesen a korra legjellemzőbb témával, a Maffiával foglalkozik. Végre valóra válik rég dédelgetett álmunk: állhatunk majd a gengszterek vagy a nyomozók oldalára is. A feldolgozott történeteket egyenesen Capone életrajzi írásaiból, és egyik fő ellensége, Eliot Ness visszaemlékezéseiből merítették. A játékban megpróbáltak a teljes korhűségre törekedni, így a küldetésekben használt eszközök és fegyverek is természetesen az akkoriban használatosakra korlátozódnak. Az AI fejlesztésére nagy hangsúlyt fektettek, az ellenség fedezék mögé bújik, elszalad lőszer-utánpótlásért, esetleg többen összeállnak, és bekerítenek.

JOAN OF ARC

- / ENLIGHT SOFTWARE / 2003. NOV.
WWW.ENLIGHT.COM/JOA

A Francia történelem egyik leghíresebb szereplőjét, Szent Johannát, és történetét már számtalan film, színdarab és persze számítógépes játék feldolgozta. Igaz, a PC-s játékokban nem igazán a személye volt a fontos, inkább csak a nevét szerepeltették, illetve néha megjelent mint az egyik kulcsszereplő, de ott és akkor bármilyen neve lehetett volna. Az Enlight Software műhelyében készülő játékban viszont valóban ő lesz a főszereplő. A koncepciója szerint a játék 3D nézetű akció „real time" stratégiai játék és RPG keveréke lesz, melyben a hagyományos építs-termelj-szaporodj elemek kibővülnek annyiban, hogy a parasztokból kell harcosokat és lovagokat toborozni és kiképezni. Minél gazdagabbá teszed a falvakat, annál népszerűbb leszel, és annál könnyebb lesz hadsereget toborozni, és minél nagyobb hadsereged van, annál több ütközetet nyerhetsz meg, ami szintén növeli a főhős, Szent Johanna népszerűségét.



FAR CRY

UBI SOFT / CRYTEK STUDIOS / 2003. IV. NEGYEDÉV
HTTP://WWW.FARCRY-THEGAME.COM

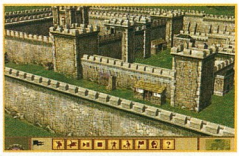
A Ubi Soft kiadásában ismét egy akció FPS fog a boltok polcaira kerülni, várhatóan még ebben az évben. A történet 2020 körül játszódik, a Csendes-óceán egyik trópusi szigetén. A táj és a trópusi paradicsom idilli szépsége mögött azonban valami titok lappang. Egy őrült tudós eszelős tervet szövöget, mutánsokkal akarja benépesíteni a földet. A laboratórium kifürkészése a célja egy rámenős újságírónőnek, őt Jack Carver, a főhős szállítja a szigetre hajóján. Amint kikötnek, azonnal megtámadják őket, a hajó elsüllyed, a nő eltűnik, és kezdetét veszi hajtóvadászat. A game a Crytek saját fejlesztésű motorjára, a CryEngine-re épül, amit eredetileg egy technológiai demónak szántak. Fő jellemzői a polybump-mapping, a továbbfejlesztett környezet és karakter fizika, elpusztítható környezet, a manapság nagyon divatos dinamikus fények és árnyékok. Teljesen egyedülálló a 800 méteres látótávolság, amin belül a távcsöves puskával a szinte minden megsemmisíthető. Minden összecsapás egyedi, mivel még a pályák újratöltésekor sem ugyanazon az útvonalon és taktikával mozognak az ellenséges karakterek a rendkívül fejlett AI miatt. Az ellenséges karakterek között lesz mesterlövész, fejvadász, felderítő és gránátos.

A szálak felgombolyításához külső és belső helyszíneken, gyalogosan és különféle járművek használatával lehet majd bejárni a trópusi szigetet, ahol természetesen a cél mindenki elpusztítása, akinél fegyver van.

LORDS OF THE REALM III

VIVENDI / IMPRESSION GAMES / 2003. AUGUSZTUS
WWW.IMPRESSIONGAMES.COM

Hamarosan kiadásra kerül a Lords Of The Realm harmadik része az Impression műhelyéből. Szokás szerint birodalmat kell majd irányítanunk, most éppen a középkorban, a 850-es és 1350-es évek közti időszakban. A küldetések a brit szigeteken, a normann partoknál, német, francia, flandriai, Bretagne-i, és dán területeken fognak zajlani. A recept a szokásos: birodalom megerősítése, építkezés, termelés, kereskedelem, hadseregtoborzás és felszerelés, majd a terület megvédése és a szomszéd területek elfoglalása lesz a feladatunk. Felvonul a színen a középkorra jellemző valamennyi egység és hadifelszerelés. Így ostromgépek, nehéz- és könnyűlovasság, különféle páncélos és páncél nélküli gyalogság felszerelve karddal, íjjal, alabárddal, fejszével, ostromlétrával, ostromtoronnyal, faltörő kossal. Elfoghatjuk az ellenség lovagjait, majd busás váltságdíjért elengedhetjük, ha éppen úgy hozza úri kedvünk. Az elfoglalt, lerombolt várakat újjá lehet építeni, olcsóbban, mintha egy másikat építenénk, onnan irányítva és felügyelve a leigázott területeket.



ADVENT RISING

MAJESCO GAMES / GLYPHX GAMES / 2004. I. NEGYEDÉV
WWW.ADVENTTRILOGY.COM

Orson Scott Card sci-fi novellája alapján készül az Advent Rising trilógia, melynek első részét a következő év első negyedévére ígéri a Majesco Games. Az emberi faj régi vágya, hogy a technika fejlődésével a hatalmas galaxis egyszer mindenki által bejárhatóvá váljon, és a távoli világok civilizációi megismerjék egymást. A Seeker-ek jóakaratú felfedező álarca mögé bújva utaznak át a galaxison, hogy gyökerestől elpusztítsák az emberi társadalmat. A történet főszereplője Gideon Wyeth, egy őrállomás egyedüli lakója, afféle őrszem. Az emberiség ellen induló Seeker-ek vele találkoznak először. Az Advent Rising egy „third-person" nézetű akció-kalandjáték lesz, a minőségi grafikáról az Unreal Warfare motor gondoskodik.

CURSE: THE EYE OF ISIS

WANADOO / ASYLUM ENTERTAINMENT / 2003. OKTÓBER 31.
WWW.CURSEGAME.COM

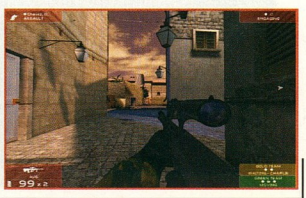
Az ókori Egyiptom misztikuma és a fáraók titkai lengik át a Wanadoo most készülő akciójátékát. A helyszín a XIX. század végi London és Egyiptom. A két játszható karakter Darien Dane – egy fiatal amerikai mérnök, akinek egyiptológus apja néhány évvel korábban halt meg –, és Victoria Sutton, a fiatal egyiptológus, akinek vannak bizonyos irányíthatatlan látnoki képességei, megérzései.

A két karakter jelleme természetesen teljesen eltérő, mindkettőnek vannak olyan tulajdonságai, ami a másikból tökéletesen hiányzik. A harmadik karakter Abdul, aki a játékban mindvégig főhőseink segítségére lesz, számos szorult helyzetből kihúzva őket. A háttértörténet szerint a British Múzeumból ellopják az Isis szemének nevezett ókori leletet. Hőseink feladata az ellopott kincs felkutatása lesz, miközben meglehetősen sokféle barátságtalan karakter próbálja majd őket ebben megakadályozni. A játékban összesen négy helyszín lesz: a British Múzeum, a vasútállomás, a hajó, amivel Egyiptomba utaznak, és egy piramis belseje.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

UBI SOFT / UBI SOFT / 2003. SZEPTEMBER
MÉG NINCS

Összel kerül a boltok polcaira a nagysikerű Rainbow Six sorozat harmadik részéhez egy újabb küldetéslemez. Ezúttal Olaszország, Horvátország és Görögország területén kell felvenni a harcot a terroristákkal, nyolc új küldetésben. Beépítettek öt új multiplayer küldetést, amelyek helyszínei: vegyi üzem, komphajó, egyetem, az olasz sikátorok és egy erdő. Készült három új multiplayer mód, Adversarial Terrorist Hunt, Adversarial Scattered Hunt és Capture the Enemy. A jelenleg meglévő 64 különböző fegyver mellé megjelenik néhány új, a valós életben is használt típus, amelyek hangját a The Matrix effektgyártó csoportja készítette el. A kiegészítő lemezen kapott nyolc alapküldetésben ismét egy nemzetközi terroristahálózatot kell felszámolni, amely Európa mediterrán vidékein fejti ki áldásos tevékenységüket.



APRÓSÁGOK

■ Egy legfelsőbb bírósági döntés hatályon kívül helyezte azt a St. Louis megyében (USA) nemrég bevezetett törvényt, aminek értelmében tilos volt kiskorúaknak videojátékot eladni. A döntés szerint a videojátékok a szólásszabadság kinyilvánításának az egyik formáját jelentik, így senki számára nem lehet betiltani őket.

■ Újabb vietnámi háborút feldolgozó FPS készül. A Battlefield Vietnam a Battlefield 1942 alapjaira épül, tehát nagyon hasonló játékmenetre számíthatunk. Ugyanúgy lehetőségünk lesz járműveket vezetni, köztük helikoptereket, T-54-es tankot, és Mig-21-et is. Állhatunk az Egyesült Államok, az Észak Vietnámi hadsereg, vagy akár a Vietcongok oldalára. A játékot a Digital Illusions Canada fejleszti, és az Electronic Arts fogja kiadni, valamikor 2004 elején.

■ Immár hivatalosan is bejelentették, hogy készül a Terminator 3: War of the Machines. A játékot a magyar Clever's Games fejleszti. Nagyon sok energiát fektetnek a többjátékos módok kidolgozására, 8 különböző karaktert választhatunk majd mindkét oldalon, minden osztálynak meglesznek az előnyei és hátulütői, amit tényleg érzékelni fogunk a játék során.

■ Az Sci új Carmageddon játékot szándékozik kiadni, ami várhatóan – sajnos – 2005-ben jelenik meg. Egyelőre nem tudni, hogy milyen újításokat kerülnek a programba, és hogy milyen platformokon jelenik meg, de már akkor tuti siker lesz a játék, ha csak a grafikát hozzák fel mai színvonalra.

■ A belga Larian Studios bejelentette készülő RPG játékát a Riftrunner-t. Körülbelül egy éve – titokban - kezdték el a fejlesztést. A Divine Divinity rajongói tábor közben folyamatosan bombázta őket, hogy készítsék el kedvenc játékuk folytatását. Ezért most felfedték lapjaikat, és bár Divine Divinity 2 kiadását csak jövő év végére tervezik, a Riftrunner szintén a Divinity univerzum részeként készül, így ki lehet húzni vele a folytatás elkészültéig.

■ A Fireaxis bejelentette, hogy a Sid Meier Pirates! feldolgozásuk – ilyen is van már!- a Gamebyro 3D motort fogja használni. Többek között erre a motorra épült a Freedom Force, a Dark Age of Camelot, és az Elder Scroll's 3: Morrowind.

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

NDA PRODUCTIONS / REBELLION / 2003. II. FÉLÉV
WWW.REBELLION.CO.UK

Az ismert képregényhősök, Spiderman és Batman után most a nálunk kevésbé ismert Judge Dredd alakja is átkerül a monitorokra. Az NDA gondozásában megjelenő FPS a XXII. században, a 400 millió lakosú Mega City-ben játszódik. Dredd bíró járőrözik a túlzsúfolt város utcáin, letartóztatja a törvényszegőket, és igazságot oszt, miközben megpróbál gátat vetni a várost egyre inkább ellepő vámpírok szaporodásának.
A játék a Rebellion saját fejlesztésű „Asura" grafikai motorjával készül, és a teljes játék végigjátszható kooperatív módban, akár egy képernyőn játszva, azt maximum 4 részre felosztva. A Vivendi tavaszi bemutatóján már megnéztük a többjátékos változatot, most az egyjátékos változatból kaptunk némi ízelítőt.

WARLORDS IV – HEROES OF ETHERIA

UBI SOFT / INFINITE INTERACTIVE / 2003. NOVEMBER
HTTP://WARLORDS4.UBI.COM

Etheria világában újból kitört a háború, és a régi ellenségeink újult erővel, új szövetségesekkel térnek vissza, hogy leigázzák a birodalmunkat. A készítők bevezették újításként az STS (speed tactical system) néven nevezett irányítást. A lényege egy teljesen újszerű felbontás harc közben, aminek köszönhetően lényegesen leegyszerűsödik és gyorsabbá válik az egységek irányítása.

Ahogy az eddigi részekben is, hősünk minden küldetés végén fejleszthető lesz, és természetesen más hősöket is felfogadhatunk majd, akik szintén tapasztalati pontokat gyűjtve erősödnek tovább. A teljesítendő küldetések nonlineárisan futnak, azaz egymástól függetlenül, tetszőleges sorrendben is végig lehet őket játszani. A csatamezőkön körülbelül 120 különféle egységgel találkozhatunk majd, mindegyiknek más-más lesz a különlegessége.

URU: AGES BEYOND MYST

UBI SOFT / CYAN WORLDS / 2003. ŐSZ
HTTP://URU.UBI.COM/

A játék története a D'ni civilizációról szól, amely néhány 10.000 évvel ezelőtt a föld mélyében lévő barlangokban és járatokban jött létre. A D'ni emberek évszázadokon át töretlenül fejlődtek, mígnem egy katasztrófa véget vetett a civilizációjuknak. Hatalmas föld alatti városaik elnéptelenedtek. Az 1980-as években néhány felfedező rátalál ezekre a városokra. A felfedezők egyike a főszereplő, Jeff Zandi apja, Elias Zandi volt. Mikor meghalt, 1996-ban a hagyatékát megosztotta a fia és egy alapítvány között. Az alapítvány neve DRC (D'ni helyreállító tanács) volt, aminek a feladata a nevéből adódott, vagyis újra felépíteni a földalatti városokat, és felkutatni az egykori civilizáció vívmányait, felfedezéseit. Jeff csatlakozni fog az alapítványhoz, az ő kalandjait élhetjük át, miközben bejárja ezt a hatalmas, gyönyörű birodalmat, felfedezve az egykor élt nép misztikus tudományait. A stílusát tekintve kalandjáték, és teljesen vértelen, mivel nem lesz ellenség, akivel meg kellene küzdeni. A játék célja csupán felfedezni és megismerni a hatalmas D'ni városokat, miközben lassan ősz-sze kell rakni egy letűnt civilizáció emlékképeit.

THE MOVIES

ACTIVISION / LIONHEAD STUDIOS / 2004.
WWW.THEMOVIESGAME.COM

Újabb életszimulátor közeleg The Movies címmel. Egy, a 20-as években induló hollywoodi filmstúdiót kell irányítani, arra törekedve, hogy minél nagyobb bevételekre tegyen szert, és az időben előre haladva egyre korszerűbb berendezéseket használva végül a legnagyobb filmstúdióvá váljon. Színészeket kell majd toborozni, forgatókönyvet vásárolni, eszközöket beszerezni a filmkészítéshez, helyszíneket bérelni, és természetesen a kész produkció forgalmazási jogait minél jobb kondíciókkal eladni. Peter Molineux neve garancia a sikerre, most újabb képeken csodálhatjuk meg, hogyan is áll a fejlesztés.

NEURO

RUSSOBIT-M / 3MAPGAMES / 2003. IV. NEGYEDÉV Ú WWW.RUSSOBIT-M.RU

Az emberiség a csillagrendszerek, ismeretlen világok felfedezésére küldi úrhajóit. A tudósok már megfejtették a térugrás titkát, így fényévek millióira lehet eljutni néhány perc alatt. A cél olyan bolygót találni, ahol kolóniát lehet létrehozni a túlnépesedett föld lakosainak elhelyezésére. Az egyik ilyen bolygón kezdődik a sztori, mikor a kolóniák függetlenség útjára lépnek, és megalakítják a saját kormányukat. Az új kormány egyik tagja kieszeli, hogy a kolóniák lakosainak agyába ültessenek be egyfajta neuro-implantátumot, hogy jobban lehessen ellenőrizni és irányítani a munkájukat. A kolónia lakossága két részre szakad, a tisztákra és az implantáltakra. Jó ötletnek tűnik, de az implantáltak kirobbantják a polgárháborút a két csoport között, ami a „tiszták" teljes vereségével végződik. Az ezután létrejövő konföderáció egyik katonáját fogjuk mi alakítani, akik az új állam ellenségei (banditák, zsoldosok, drogkereskedők, különleges ügynökök) ellen veszik fel a harcot.

LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION

UBI SOFT / EAGLE DYNAMICS / 2003. NYÁR
WWW.LO-MAC.COM

Végre ismét egy repülőszimulátor program került a láthatárra, ráadásul a Lock On az előzetesek alapján rendesen át fogja rendezni a stílus képviselőinek rangsorát. A 36 küldetés mellett gyakorló küldetések és szabadon konfigurálható légi ütközetek garmadája vár a pilótákra. Hálózatban és az Interneten egyszerre 32 játékos mérheti össze tudását, vagy legfeljebb hatan játszhatnak kooperatív módban. A berepülhető terület nagysága is meglehetősen impozáns, mivel szinte az összes NATO ország és az USA területén lesznek küldetések, mindeközben 8 haditengerészeti bázis, 18 repülőtér, 500 híd, 1700 lakóépület, 21 nagyváros, 180.000 épület kerülhet az utunkba. A felvonultatott fegyverarzenál sem hagy semmi kívánnivalót, mivel 140 különféle lövedék bomba és rakéta (levegő-föld, levegő-levegő), 47-féle légelhárító rakéta (föld-levegő, levegő-levegő), valamint 50 különféle földi jármű (harckocsik, mobil radarok, tüzérségi eszközök) szerepel a kínálatban. A repülési modell az igéretek szerint pontosan utánozza az eredeti gépekét, a rádióforgalmazás teljesen valósághű élményt fog adni.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

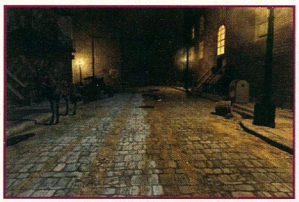
UBI SOFT / UBI SOFT / 2004. I NEGYEDÉV
WWW.UBISOFT.COM

A nagysikerű Rainbow Six sorozat részei megállíthatatlanul özönlenek, így a legutóbbi rész, a Splinter Cell is megkapja hamarosan a kiegészítő lemezét, Pandora Tomorrow néven. Eddig is sok átvezető mozival tette az epizódokat élethűvé a Ubi Soft, de most még több mozit, ráadásul teljesen valósághű surround hangzást ígérnek. Természetesen lesznek single player küldetések (a számuk és a helyszínek még nem ismertek), de fő hangsúlyt ezúttal az online multiplayer részre fogják helyezni.

A szervereken a játékosok közös csapatot alakítva vehetik fel a harcot a rosszfiúk ellen. A játék fő erőssége a küldetésgeneráló rész lesz majd, melynek révén a játékot indító, azaz a csapat parancsnoka állíthatja majd össze a küldetés részleteit, az ellenfelek számát, és választhatja ki a megfelelő helyszínt.

JACK THE RIPPER

WANADOO / GALILÉA / 2003. IV. NEGYEDÉV
MÉG NINCS



Bár a sajtóban megjelent már néhány kósza hír a Galiléa Software-nél készülő horrorjátékról, ám sem a fejlesztő, sem a kiadó weboldalán nem található róla semmilyen információ. Leállították volna a fejlesztést? Reméljük, nem ez az ok, hiszen az eddig befutott információk alapján igen érdekes történet részeseivé válhatunk, ha elkészül a játék. A történet James Mortimer New York-i oknyomozó riporter történetét dolgozza fel, aki a New York Today magazin riporteraként egy 15 évvel korábbi felderítetlen gyilkosságsorozat szálait próbálja kinyomozni. Horror és kaland a XX. századi New York-ban, több mint 40 teljesen különböző 3D-s karakter, 12 speciális helyszín, kutatás és párbeszédekből a szükséges információk összeillesztése puzzle módjára.

APRÓSÁGOK

■ A Chrome kiadását elcsúsztatták a nyár végére. A kiadó – a Strategy First - által alkalmazott béta teszterek visszajelzései alapján úgy tűnik, hogy még bőven van javítani való a játékban. Ezért a nyár eleji megjelenést eltolták bizonytalan időre, de a mostani álláspont szerint legkésőbb nyár végén már a boltok polcain lesz a játék.

■ A Valve a Plantronics-al karöltve Counter-Strike-ozásra optimalizált head-set-et adott ki. Counter-Strike DPS-500 néven fut a kicsike, USB porton keresztül csatlakoztatható a géphez. 109 dolláros áron kezdték forgalmazni, ami enyhén soknak tűnhet, de a szerencsés vásárlók egy hangkártya, egy fülhallgató, és egy mikrofon boldog tulajdonosaivá válnak, ami ráadásul a hivatalos CS színekben pompázik.

■ Az előző számunkban hírt adtunk az Impossible Creatures készülő kiegészítőjéről, az Insect Invasion-ről. Szerencsére betartották az ígéreteket, a kiegészítő időben elkészült, és tényleg ingyen letölthető a http://www.impossiblecreatures.com/insectinvasion/ címről. Megéri leszedni, 80 Mb-os, de a hosszas várakozásért cserébe most már mindenféle bogarakkal, és rovarokkal is gazdagíthatjuk a fajkeveréshez felhasználható állat gyűjteményünk.

■ Ha már az ingyenes programoknál tartunk, a régi motorosok biztosan emlékeznek a Streed Rod című legendás programra. A kategóriájában az óta is egyedülálló, eddig talán a Street Legal-nak sikerült a legjobban megközelíteni. Mindenesetre most néhány programozó nekiállt, hogy a játék harmadik részét – Street Rod World címen - elkészítse.
Az alpha 0.41-es változat letölthető a: http://www.streetrod3.com/ címről.

■ Az Interplay hivatalos fórumán érdekes bejegyzéseket találtunk. A Black Isle vezető fejlesztője J.E. Sawyer – aki részt vett a Fallout 2 fejlesztésében - említést tett egy Van Buren munkacímen futó szupertitkos projectről. Az ott elmondottak alapján arra lehet következtetni, hogy titokban éppen a Fallout harmadik részét készítik a fiúk. Bár tényleg úgy lenne!

BATTLEFIELD COMMAND: EUROPE AT WAR 1939-1945

CODEMASTERS / 1 C MADDOX GAMES / /2004. II. NEGYEDÉV
WWW.CODEMASTERS.COM/BATTLEFIELDCOMMAND

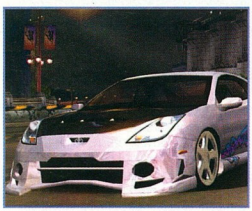
Ha minden jól megy, akkor a BC lesz a leghitelesebb és legimpozánsabb taktikai valósidejű stratégiai játék, amit valaha is készítettek. Mindenesetre a játék grafikai motorja már bemutatkozott az IL-2 Sturmovik nemrég megjelent kiegészítő lemezén, és a siker önmagáért beszél. Ebben az epizódban az európai hadszíntéren 1939 és 1945 között lezajlott nagy hadjáratokat játszhatjuk majd újra, mindezt a korabeli légi felvételek és az archívumokból gyűjtött topográfiai adatok alapján megrajzolt pályákon. Olyan csemegékre számíthatunk, mint a lengyelek lerohanása, Franciaország bekebelezése, az északi front nagy ütközetei, a D-nap borzalmai és Németország eleste 1945-ben. Több mint 100 valódi ütközetben vehetünk részt 33 európai helyszínen, és több mint 300 különböző egységet vezethetünk majd. A játékban az Amerikai, a Brit, a Francia, a Szovjet és a Német csapatok katonái teljesen korhű egyenruhát kaptak, és minden egység az akkoriban valóban használt fegyvereivel és járműveivel fog harcolni.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

ELECTRONIC ARTS / BLACK BOX GAMES / MÉG NEM TUDNI
WWW.EAGAMES.COM/PS2/NFS_UNDERGROUND

Nagyon menő téma manapság az éjszakai illegális autóversenyek világa. A 2 Fast 2 Furious már javában kaszál az amerikai mozik pénztárainál. Nemsokára megjelenik a konzolokon hatalmas sikert aratott Take 2 játék a Midnight Club II. Az Electronic Arts emberei úgy érezték, ebből a mókából ők sem maradhatnak ki, úgyhogy gőzerővel fejlesztik a Need for Speed sorozat következő részét, ahol szintén illegális versenyeken kell indulnunk. Nem bízták a véletlenre, és jó mélyen a perselybe nyúltak, hogy megszerezzék a legmenőbb autók licenszeit.

Ennek eredményeképpen több mint 20 teljesen átalakítható kocsival versenyezhetünk majd, többek között a Toyota, Subaru, Mitsubishi legmenőbb modelljeivel. Az autókhoz, és a tuninghoz értők számára álljon itt egy igen impozáns lista a tuning cégekről, akiknek a termékeit felhasználhatjuk a játék során: AEM Inc., Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, GReddy Performance Products Inc., HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express Inc., O.Z, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow, Turbonetics Inc.



PAX ROMANA

WANADOO / ANTIK GAMES / 2003. NOV. 28.
HTTP://FORUM.ANTIKGAMES.COM

Se szeri, se száma a Római Birodalom történetével foglalkozó stuffoknak. A Pax Romana az időszámításunk előtt 275-től 43-ig terjedő időszak történéseit engedni nekünk újraalakítani, mindezt egy erős politikai beütéssel megspékelt real-time stratégiai játékban. Több mint 40 különböző történelmi hadjárat, több mint 150 történelmi esemény, hadicselek tucatjai és fejlett

többjátékos módok jellemzik a játékot. Két különböző erősségi szint közül lehet majd választani. A könnyebb tisztán stratégiai elemekből épül fel, míg az erősebb fokozaton megjelenik a politika, és ezen a szinten már nem lehet győzni csupán hadakozással. Olyan híres történelmi személyiségek fognak színre lépni, mint Caesar, Pompeius, Cicero, Scipio, Cato. A küldetések gyakorlatilag a fénykorát élő, legnagyobb méretű Római Birodalom teljes területére is elvisznek majd bennünket.

CALL OF CTHULHU – DARK CORNERS OF THE EARTH

BETHESDA SOFTWORKS / HEADFIRST / MÉG NEM TUDNI
WWW.CALLOFCTHULHU.CO.UK

Howard Phillips Lovecraft-ról szerintem minden megszállott gamer hallott már. 1890-ben született, rengeteg novellát, verset írt, és bár művei sosem jelentek meg könyves formában, számtalan író merített ötletet a történetekből. Az általa nagyon kedvelt Cthulhu mítosz magával ragadta a játékkészítőket, temérdek játék játszódott már ebben a nyomasztó, horrorisztikus világban. Most éppen egy FPS horror játék készül a Headfirst műhelyében. A főszereplő Jack Walters, egy ex-zsaru, aki egy eltűnt személy után kutat Innsmouth-ban, egy kis halászfaluban. Ebben az akció- és kalandelemekkel tarkított horror játékban kutatás, rejtvénymegoldás és leheletlennek tűnő harc lesz a halhatatlan gonosszal, mindez a kódös-esős Angliában.

COLIN MCRAE RALLY 4

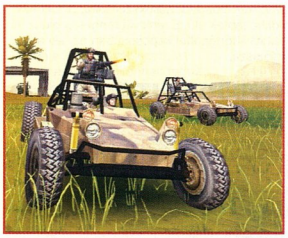
CODEMASTERS / CODEMASTERS / MÉG NEM TUDNI
WWW.CODEMASTERS.COM/COLINMCRAERALLY04

A hivatalos bejelentések alapján az ősszel kerül a boltok polcaira a Colin McRae Rally negyedik része, de egyelőre csak PS2 és Xbox változatban. Tovább tökéletesítették az irányítást, új bajnokságok, paraméterezhető versenyek, új single és multiplayer játékmódok kerülnek a játékba. Egyedülálló tesztversenyek is lesznek, amelyek sikeres teljesítése után lehet egy-egy új technológiát használni, például új profilú gumikat, új konstrukciójú motort vagy felfüggesztést. Még tovább tökéletesítették a grafikát és a visszajátszásokat. A negyedik részben Anglia, Finnország, Ausztrália és az USA pályáin autózhatunk majd. Lesz csapatverseny is, amelyben a többi játékostárssal együtt (multiplayer módban) nem egymás ellen, hanem egy csapat tagjaként kell majd versenyezni. Több mint 20 autóba ülhetünk majd, ezek között lesz például az összkerék-meghajtású Citroen Xsara, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza, kétkerék-meghajtású Ford Puma és Fiat Punto. Természetesen jelen lesznek a már jól ismert klasszikusok, és néhány bónusz autó is, melyek típusa egyelőre titok.

DELTA FORCE – BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

NOVALOGIC / NOVALOGIC / 2003. ŐSZ
WWW.NOVALOGIC.COM

A nemrégiben megjelent Black Hawk Downhoz is nagy ütemben készül az első kiegészítő lemez. A kiegészítésben olyan újításokat vezettek be, mint a szárazföldi, vízi és légi járművek vezetése. Két új egyszemélyes küldetés vár ránk, egy a dél-amerikai dzsungelben, egy pedig a perzsa öbölben. Alaposan kibővítették a többjátékos részt is, mivel már több mint 32 játékos nyomulhat majd együtt, akár kooperatív módban is, összesen több mint ötvenen zúzhatják egymást ugyanazon a pályán.
Mindez nagyon jól hangzik, de küldetéslemez lévén sajnos az eredeti játék birtoklása nélkül a kiegészítés nem lesz önállóan futtatható.



MICROSOFT COMBAT SIMULATOR 3: FIREPOWER

GMX MEDIA / SHOCKWAVE.COM / 2003. ŐSZ
WWW.GMXMEDIA.NET/FIREPOWER/

Jelenleg már a bétatesztelés fázisában van a Microsoft Combat Simulator harmadik részéhez készülő kiegészítő lemez, amiben a legendás B-17-tel, azaz a repülő erőddel hajthatunk majd végre több mint ötven küldetést. Az ígéretek szerint soha nem látott vizuális élményben lesz részünk, gondolva itt elsősorban a robbanásokra és a speciális effektekre. Toronymagasságú robbanásokra, kettétörve lezuhanó repülőkre számíthatunk. A fejlesztéshez és a tesztelésekhez bevonták a légierő szakembereit is, akik eredeti felvételekkel és a szakmai tanácsaikkal segítették a programozókat a lehető legélethűbb hatás eléréséhez. A küldetésekben a repülő erődökben a legénység minden tagjának helyébe be lehet majd szállni, így akár pilóták, lövészek, rádiósok, bombavetők, vagy a gép parancsnokai is lehetünk majd. A játékban az összes korabeli bomba és lőszerfajta rendelkezésünkre áll majd.

THIEF 3

EIDOS INT. / ION STORM / 2003. ŐSZ
WWW.THIEF3.COM

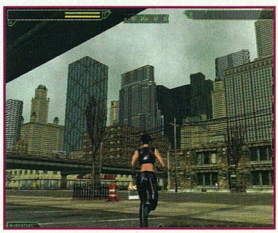
Közeledni látszik a Thief sorozat legújabb része, és bár a játék címét még mindig nem véglegesitették, pár információhoz sikerült hozzájutni. Ebben a részben Garett, a mestertolvaj újabb helyszínekre látogat, így kastélyokba, udvarházakba, börtönökbe, katedrálisokba, vártornyokba és múzeumokba. Hogy ne legyen túl egyszerű dolga, erősen

páncélozott őrség, felbőszült banditák, undorító szörnyek keresztezik az útját. Az eszköztára is kibővült kissé, mivel lesz zárfeltörő készlete, új típusú nyilai, falmászó keztyűje, és az üldözőit átmeneti időre elvakító gránátok. Továbbfejlesztették az őrség intelligenciáját is, lehetséges, hogy még az árnyékunkat is észre fogják venni.

THE MATRIX ONLINE

UBI SOFT / MONOLITH / 2004. II. FÉLÉV
THEMATRIXONLINE.WARNERBROS.COM

Hivatalosan is közzétették, hogy a Warner Bros és a Ubi Soft megbízta a Monolith Productions-t a Matrix Online – a Mátrix univerzumra épülő online multiplayer játék – elkészítésével. Már működik a játék hivatalos weboldala is, bár egyelőre nem sok részletet árultak el a készülő játékról. A sztoriról a Wachowski testvérek gondoskodnak, egy



hatalmas városban kalandozhatunk majd, ahol az emberiség felszabadításáért kell majd harcolnunk. A szabad csatangolás mellett az MMORPG hagyományait követve elvállalhatunk küldetéseket, melyek teljesítésében nagy segítségünkre lesznek a filmből megismert mozgások, képességek. Egy jó tanács: amíg nem fejlesztettük fel karakterünket Neo szintjére, addig semmiképpen ne kezdjünk ügynökökkel. Inkább fussunk, ahogy csak tudunk…

32 **BLOODRAYNE**
Szexi bőrcuccba öltöztetett félvámpír hölgyek, hihetetlen akrobatikus mozdulatok? Ezt hiba lenne kihagyni!

AKCIÓ

A nyár szinte mindenkinek a buli, szórakozás, pihenés szinonimája. Legtöbben alig várják, hogy végre ledobhassák magukról a téli göncöket, és aktív pihenéssel töltsék a szabadidőt, lehetőleg vízparthoz minél közelebb. A lényeg, hogy legyen lángos, fagylalt, és/vagy jéghideg sör.
Egy szinte biztos, nagyon kevés ember várja, hogy vége legyen a nyárnak, hogy végre jöjjön az ősz. Kivéve idén. Az E3 során bombaként robbant a Half-Life2, nincs a világon olyan játékos, aki ne várná tűkön ülve a szeptember 30-ai megjelenést. Mindenesetre a várakozás kínjait enyhítendő, nagyon ütős, sűrű akció rovatot állítottunk össze.

TARTALOM

23 HALF-LIFE 2
Gordon Freeman újra pajszert fog a kezébe, hogy rendet tegyen az idegenek között. A Half-Life2 már most a legek játéka, pedig még meg sem jelent.

24 XIII
Milyen lenne végigjátszani egy képregényt? A XIII készítői a kérdés megfogalmazása után nem töprengtek sokáig, egy FPS készítésébe fogtak, ahol a pörgős játékmenetet a forradalmi Cell-Shaded grafikával ötvözték.

25 PAINKILLER
Serious Sam újabb trónkövetelője. A hangulatról szűk, sötét folyosók és méretes termek váltakozása, szörnyek hada, és hatalmas főellenségek garmadája gondoskodik.

26 ENTER THE MATRIX
Neo és Trinity sajnos csak mellékszereplőként jelenik meg a játékban, de a Matrix: Reloaded mellékszereplői, Ghost és Niobe főszereplőkké léptek elő. Ezenkívül rengeteg plusz információhoz juthat a történettel kapcsolatban az, aki a programot végigjátssza.

29 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
A tavalyi év egyik legsikeresebb játékának folytatása rabul ejt, és még azután sem enged, miután végigjátszottuk. Még több, még szebb, még jobb.

32 BLOODRAYNE
Szexi bőrcuccba öltözött vámpírnők, hatalmas vérengzések, nácik, pókok, fekete mágia? Ki hallott még ilyet? Egyszerű a válasz, bárki, aki játszott már a BloodRayne-nel.

34 HULK
Hulk-ot, a szelídnek cseppet sem mondható zöld szörnyeteget a többi képregényhőshöz hasonlóan utolérte a végzete, film készült a kalandjaiból. Természetesen a mozihoz kapcsolódva játék is készült, méghozzá egy igazi rombolós-pusztítós akció játék.

ELŐREJELZÉS

Aquanox 2: Revelation	2003/07	JoWood
The Great Escapé	2003/07	Take 2 Interactive
Breed	2003/08	CDV
Chaser	2003/08	JoWood
Cold Zero: The Last Stand	2003/08	JoWood
Tron 2.0	2003/08	Disney Interactive
Counter Strike: Condition Zero	2003/09	Vivendi Universal
Halo: Combat Evolved	2000/09	Microsoft
One Must Fall: Battlegrounds	2003/09	Tri Synergy
Black 9	2003/09	Majesco

TOPLISTA

1. Half-Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
5. Grand Theft Auto: Vice City	Take 2 Interactive
6. Unreal Tournament 2003	Infogrames
7. Splinter Cell	Infogrames
8. Mafia	Take 2 Interactive
9. Hitman 2	Eidos Interactive
10. BF 1942: Road to Rome	Electronic Arts

VIVENDI
VALVE
WWW.HALF-LIFE2.COM
2003. SZEPTEMBER 30.

HALF-LIFE 2

Médiatörténeti eseménynek lehettünk szemtanúi a május 9-ére virradó éjszakán. 4 éves fejlesztés után ekkor leplezték le ugyanis először a '98-as kaszsza-, bomba-, és világsikerjáték folytatását, a Half-Life 2-t. A legnagyobb külföldi internetes oldalak egyszerre hozták le első impresszióikat a játékról, és arról, hogy mire is számíthatunk egy olyan fejlesztőcégtől, akik 50 darab Év Játéka díjat gyűjtöttek legelső alkotásukkal – ami máig is a legtöbbet eladott FPS programként áll az eladási listák dobogóján.

Az úszás oktatás első leckéje keserves lesz....

Az út rögös volt és nehezen járható – de a megfelelő hozzáállás meghozta a gyümölcsét. A Half-Life '98-as debütálása után szinte azonnal elkezdődött a második rész tervezése – immáron azonban nem a licencet tartották életfontosságú dolognak, hanem az alapötleteket. Első körben ugyanis hosszas brainstorming meetingeket (hogy ilyen divatos kifejezésekkel éljek...) tartottak, melyen mindenki bedobhatta az ötletét és elképzelését egy jövendő folytatással kapcsolatban. Azután figyelembe vették a rengeteg rajongói észrevételt – s végül ebből a két összetevőből gyúrták össze a Half-Life 2 alapelemeit.

Ezután a kohó következett, vagyis az a hely, ahol ennek formát öntenek: az artwork team. Itt megrajzoltak több százezer képet, hangulatot, élményt és helyszínt, melyekből már csak ki kellett választani azt az irányvonalat, amerre továbbhaladhat a fejlesztés. Ezek után a 8 programozó nekiállt, és elkezdett gondolkozni rajta: miként lehetne megvalósítani a kivitelezésüket. Főleg azért, mert tudták: a játékuk csak 3-4 év múlva fog megjelenni, így hát olyan rendszerekre kell majd fejleszteni, amik nem is léteznek. És ez a skálázhatóság – hogy ugyanolyan jól fut a játék egy DirectX 6-os környezetben, mint a legújabb verzión – teszi a játékot igazán naggyá.

No meg persze az a rengeteg beleépített dolog, amit nyugodt szívvel nevezhetnénk formabontónak. Itt van mindjárt a játékhoz vásárolt fizikai engine, a Havok, melyet már csak ki kellett egészíteni a saját fejlesztésekkel, hogy megszülethessen az a Source motor, mely döbbenetes módon tudja magával ragadni az embert. A karakterek arcát 40 izomból mozgató engine csak 1 példa arra a változatosságra és részletességre, mellyel a játékban majd találkozni fogunk…

DVD szerkesztőnk lelkes közreműködésének köszönhetően talán ti is megszemlélhetitek majd, hogy mi az a vizuális forradalom, amiről mindenki csak áhítattal beszél: a történetet az első rész után folytató kronológiai sorrend egy City 17 nevű kelet-európai városkába viszi, ahol Gordon Freeman bőrébe bújva újabb küldetéseket kell végrehajtanunk – ezúttal az aktatáskás bérenceként. Ugye-ugye, milyen bizsergető érzés, hogy visszaköszönnek az emlékek az első rész karakterei hallatán? És ez még semmi. A vizuális fejlődés mellett fizikai értelemben vett tuningolás is tapasztalható. 3 különböző tárgyat kezel a játék: fa, műanyag, fém – ezek egymással való konfrontálódásakor az anyagi jellemzők figyelembevételével módosul a táj. Merthogy javarészt minden rombolható és szétszedhető – az első részben látott lehetőségeknek – a kólaautomata vagy a vascső kilövésének – itt hatványozott megoldásaival találhatjuk szembe magunkat.

A háromszor 5 pályásra osztott terepek összesen 30 óra játékidőt ígérnek (melyek sokkal további élvezetet nyújthatnak, mint azt az elől tette) – és hogyha megemlítem azt, hogy a fegyverek között is vagy 10-félét találhatunk majd, valamint vezethető járműveket és az eddig soha nem látott minőségű, életteli Nem Játékos Karaktereket (NPC), akkor azt hiszem, velem együtt már nagyon várjátok a szeptember 30-ai dátumot, amikor is napvilágot lát majd a játék...

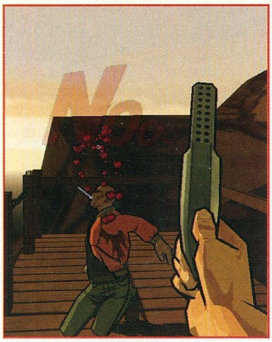
Bagó Péter

A JÁTÉK TÖRTÉNETÉRŐL...

A Valve igyekszik a lehető legkevesebb információt kiszivárogtatni a játékról, de néhány részletet sikerült kideríteni. A Black Mesa kutatóintézet helyett a történet egy kelet-európai City 17 nevű városban játszódik. Úgy néz ki, hogy végig a földön kell harcolnunk az idegenek ellen, nem fogunk másik bolygóra utazni. Gabe Newell elmondta, azért választották kelet-európát a játék helyszínéül, mert úgy érzik, hogy manapság egy érdekes átmenetet képez a múlt és a jövő között. Az első rész szereplői közül megjelenik Barney a biztonsági őr, és természetesen G-Man. Az új szereplők közül a legfontosabb Alyx Vance, akinek az édesanyja az első rész során vesztette életét.

UBISOFT
UBISOFT
WWW.XIII-THEGAME.COM
2003. OKTÓBER 24.

XIII



Hiába könyörögsz Nekem, ezt még akkor is eldobom!

Bár a UbiSoft készülő képregény-FPS-éről már többször is írtunk lapunkban, a szerkesztőség „akciócsoportjának" egybehangzó véleménye szerint igen finom stuff formálódik a francia fiúk keze alatt, így feltúrtuk a világháló rettentő mélységeit némi friss információért. Íme.

A játék fejlesztése igen előrehaladott állapotban van, így remélhetőleg a szeptemberi dátumot tudják tartani az urak (ez az USA-ra vonatkozik, Európában októberben vehetjük kézbe az ígéretek szerint) .

Mint azt az említett cikkekben már megírtuk, a XIII a kultikus belga képregényszerző, Jean Van Hamme azonos című sorozatából készül, egy különleges technika, a cel-shading alkalmazásával. Ennek nyomán az újgenerációs Unreal motorral megjelenített látvány plasztikus, rajzolt hatású lesz, és a friss képek alapján is elmondhatjuk, ez igencsak kellemessé – és ami fő, újszerűvé – teszi a játékot. A minél tökéletesebb hatást

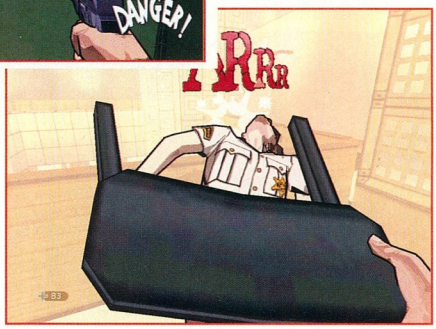
A sztori kicsit a Bourne-rejtélyre hajaz, azaz hősünket sebesülten és erős amnéziával partra veti a tenger, az egyetlen nyom, amin elindulhat, az a kulcscsontjára tetovált XIII – no meg a kisebb hadsereg, amelyik öntudatra ébredésekor ellepi a kis halászfalut. Erőteljesen politikai hangvételű a folytatás, elnökgyilkosság, árulások, duplacsavarok és minden, ami ehhez tartozik, például a bizonyos helyszíneken hirtelen beugró fekete-fehér emlékképek és emlékfilmek, melyeket le kell játszanunk, hogy megértsük a jelen történéseit.

Az egyes helyszíneken megadott feladatokat kell teljesítenünk, lesznek gondolkodtató részek is, és lesz, ahol nem ölhetünk meg senkit, például egy bankban, ahol a kezünk ügyébe kerülő tálcákkal és székekkel kell a biztonsági őröket leszerelni, vagy épp egy pajzsként magunk elé fogott titkárnővel odébb szambázni. Környezetünk minden tagja tehát használatba vehető (üvegek, téglák, ásók, amit csak el tudsz képzelni), emellett a szokásos FPS-szerzámzat is rendelkezésünkre áll majd (pisztolyok, puskák, géppisztolyok, rakétavetők, íjpuskák, kések, gránátok, stb.) mégpedig igen jól lemodellezve, elég termetes nagyságú tehát az arzenál. A fejlesztők amúgy komoly fotótúrán bejárták a fél világot Angliától New Yorkon és a Grand Canyonon át az Alpokig, és a hatalmas menyniségű anyagot begyömöszölték az Unreal-motorba, úgyhogy igen látványos produktumra kell felkészülnünk, a hatást a képregényszerű menük és az erőmű által lejátszott mozik tovább fokozzák.

Mint a bevezetőben említettem, rá vagyunk mozdulva a játékra, és a világhálót olvasgatva nemcsak mi, elég nagy a várakozás – és mostanság a UbiSoft nem szokott csalódást okozni. Reméljük, ezúttal sem fognak.

]{redenc

fokozzák a képernyőn feltűnő feliratok, például egy kiadós robbanás vagy fájdalomkiáltás nyomán (Booom, Aaaahh, Ratatata és társai). Ráadásul egy-egy jelesebb vagy fontosabb eseményből a motor rögtön valósidőben képregényt „rajzol", azaz egy ellenfelünkbe hajított kés vagy belelőtt nyílvesszó hatására néhány képkockában láthatjuk működésünk eredményét, elég naturalista módon, úgyhogy az biztos, hogy ez egy felnőtteknek szóló kiadás lesz.

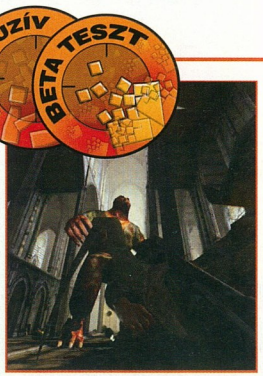


TOVÁBBI ÍGÉRETEK

A játék fejlesztése egyszerre zajlik az összes nagy platformra (PC, Xbox, PS2, Gamecube), azaz ezúttal nem kell egy másodkezes portolással beérnünk. A fejlesztőurak ígéretei szerint fullextrás körítésre számíthatunk, azaz a játék mellé pálya- és küldetésszerkesztő jár – valamint egy korrekt többjátékos üzemmód. A szokásos DM és CTF mellé újabb, egyelőre meglepetésnek szánt módokat is beígértek, valószínűleg lesz egy kooperatív játéklehetőség is. Az biztos, hogy nagy élmény lesz, hogy nemcsak láthatjuk a fraget, de el is olvashatjuk a képernyőn lelőtt ellenfelünk halálhörgését, sőt talán az említett módon ki is kockázza nekünk a motor a mesteri találatot…

PAINKILLER

Egy vallomással tartozom Nektek: a Serious Sam, mint olyan, valahogy kimaradt nálam. Ha FPS, akkor Quake, Unreal, esetleg Medal of Honor – de az újkeletű, feltörekvő horvát banda, a Croteam remekbeszabott játéka mindezidáig még nem konfrontálódott szerény személyemmel. Ám most, hogy elengedhetetlenül ki kellett próbálnom a cikk megírása miatt, határozottan sajnálom, hogy nem előbb tettem. Mert kérem szépen: ez nemes egyszerűséggel csak marhajó...



Úgy tűnik, az elsőáldozó kicsit dühbe gurult...

A Serious Sam, mint olyan, stílust teremtett. Pörgő játékmenet, egy perc pihenést sem engedélyezhetünk magunknak – s ezáltal, hogy az adrenalinszintünk az egész játék közben a plafonon van, a vizuális megjelenítésre jóval kevesebb figyelem fordult, mint mondjuk a hangulati tényezőkre. És ez így is van rendjén – ez lett a védjegye a horvátoknak, amit legutoljára az Ubi Soft szponzorálásában megjelenő Will Rock koppintott le pofátlanul – s most újabb versenyző van soron: a független fejlesztésben készülő „Fájdalomcsillapítón".

„Az Emberek tudnak repülni" formáció szépen, komótosan kezdte építeni a játék alapját adó motort: mindjárt első lépésben leigazolták azt a Havok rendszert, mely komplett fizikai megvalósítást adott számukra. Ez azt jelenti, hogy a tárgyak, illetve helyszínek anyagai élethű viselkedési formákat fognak mutatni, mondjuk ha le akarunk rombolni egy oszlopot, akkor azt a fizika törvényeinek megfelelően fogjuk tudni megtenni. Ehhez jön a saját fejlesztésű motor, amely a készítők állítása szerint mindent tud: fűt, zenél, világít – sőt, ha nagyon kérjük, még szórakoztat is.
A fény és árnyék hatások, a gyűjthető lelkek, a varázslatok, no és persze a fegyverarzenál mind a mi segítségünkre és kápráztatásunkra lett hivatva. Köszönhetően a szerkesztőségbe juttatott korai bétaverziónak, mindezt testközelből is megtapasztalhattam, most ezen élményeimről értekeznék egy kicsit.

Tehát megérkezett a lemez, kicsi bp pedig rohant vele haza játszani jól. A verzió különlegessége, hogy semmiféle beállítással nem kellett küszködnöm – egyből az akció jelentkezett be (a végleges változatban természetesen mind egy-, mind pedig többjátékos módban is nyomulhatunk). Egy kis szám a felső sorban, két ikon a bal és jobb alsó sarokban – nem terhelnek felesleges információkkal: a lényeg a szórakoztatáson, és a munka után fáradtan hazatérő emberek vérengzéskiélési hajlamának kielégítésén van... Ennek köszönhetően (bár azért a grafika jóval szebb az SS vagy WR által felmutatottnál) ne számítsunk épületes mondanivalóra, vagy teleszkriptelt eseményekre: csak mennünk kell, és tennünk a dolgunk. Ehhez jókora fegyverarzenál áll majd a rendelkezésünkre, sőt! Mindegyikük rendelkezik úgynevezett másodlagos tüzelési móddal – tehát unatkozni biztosan nem fogunk. Főleg, ha megemlítem azt a speciális képességünket, hogy a 100 megismerhető szörnyella bármelyikévé átváltozhatunk! Ez pedig újabb mókázási lehetőséget biztosíthat számunkra...

A Painkiller (annak ellenére, hogy karcsú fél év még hátra van a fejlesztéséből) már egész kiforrott képet mutatott magáról – s bár hiányzott a menü és az egyéb játékmódok, már kristálytisztán látható, hogy őrült jó szórakozás lesz. Semmi sallang, semmi küszködés, egyedül amiatt fog izzadni a tenyered, hogy tíz perce folyamatosan stráfolsz, újratöltesz, robbanó hordók elől ugrasz el, és minden pillanatban a hátad mögé pislantasz, nehogy egy óvatlan pillanatban meglepjenek az ellenfél egységei. Egyszóval még királyavatás is szóba jöhet októberben, amikor a tervek szerint az európai piacon is megjelenik a játék.

Bagó Péter

A TÖRTÉNET:

A játékban Daniel Garner szerepét alakítjuk, aki tragikus, és megrázó autóbalesetet szenved élete derekán. Ahogy a teste egyre ernyedtebben adja át magának az enyészetnek, úgy igyekszik felszállni a lelke a mennyországba, ám valamilyen titokzatos erő ezt megakadályozza. Így feladatunk – ebben a furcsa elemű világban – kiharcolnunk a bejutást a mennybe, közben pedig lemészárolnunk a velünk együtt keringő bűnös lelkeket.

ATARI
SHINY ENTERTAINMENT
HTTP://ENTERTHEMATRIXGAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

ENTER THE MATRIX

Wachowsky testvérek talán nem is sejtették még 1999-ben, hogy mit is indítottak útjára, amikor összehozták az azóta már kultuszfilmmé nemesült The Matrix című alkotásukat.

Az utolsó simítások a virtuális festmény reprodukción

Az eredeti filmmel vetekedő jelenetek, tökéletesen kivitelezett filmes karakterek, 4 CD-nyi anyag, no meg 3 GB install és egymilliós eladás az első héten. Röviden így lehetne jellemezni nagy vonalakban az Enter the Matrix produkciót. Igen, a „számítógépes játék" jelzőt jóval meghaladó mű talán elgondolkoztató is lehet. Egy kis utalás arra, hogy mit várhatunk a jövőben. A hollywoodi főszlogen beköltöztetése a képernyők elé, azaz mindegy, hogy mi és milyen, lényeg, hogy meglegyen a SZÓRAKOZÁS? Már ahogy ezt a marketingesek elképzelik. Esetleg még a megfelelő profit is? Nos igen, félek, hogy új stílust, kategóriát teremtett a játék. Eme stílus számos pozitívummal rendelkezik, de ha a lap aljára odabiggyesztett kis értékelést nézzük, akkor mindennek megvan a maga ára is. Ezek után ne csodálkozzunk, ha Mátrixos álmunkból felébredve Morpheus csak így köszön ránk: Welcome to the real business world…

Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy a filmről magáról az ég adta világon semmit sem kell írnom, hiszen már mindenki látta. Valószínűleg ugyanerre a sorsa jutott a második rész is, hiszen már jó hónapja, hogy megvolt a bemutató Magyarországon is. A marketingesek sem lustálkodtak, és sikerült úgy szervezni a dolgokat, hogy a filmmel párhuzamosan meg tudták jelentetni a Shiny Entertainment gondozásában készülő Enter the Matrix című akciójátékot. Hogy ez mennyire volt egy profi szervezés eredménye, azt mi sem mutatja jobban, mint hogy az első héten összesen 1 millió darabot adtak el belőle a lehetséges összes platformra. Nos, rám jutott az a feladat, hogy erről a látszólagos szuper játékról írjak pár sort. Remélem, senkinek nem fogok csalódást okozni, még akkor sem, amikor a játék néhány rendkívül komoly negatívumára hívom majd fel a figyelmet.

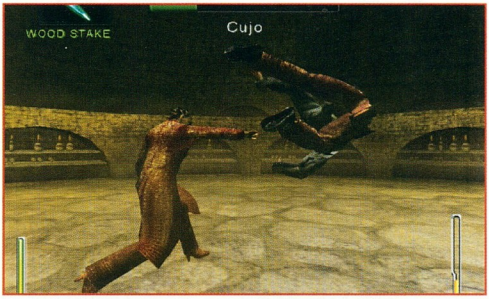
Hogyan is kell megalkotni egy ilyen nagy háttérrel és rajongói táborral rendelkező film számítógépes változatát? A válasz egyszerű: a lehető legszorosabban kapcsoljuk össze a filmmel, és az emberek szinte falni fogják az újabbnál újabb apró kis részleteket, magyarázatokat a film egyes cselekedeteire. Persze ezt elhatározni egy dolog, megvalósítani egy másik. Mivel a film összes joga amúgy is a Warner Brothers kezei között pihent, így „csak" ismét kellett venni a forgatáson használt egész kócerájt, és a film minőségéhez közeli videóbetéteket gyártani. Ehhez hozzápakolták még a filmes helyszínek tökéletes mását, írtak egy nagyszerű forgatókönyvet, valamint beraktak még egy-két misztikus részt, és máris egy újabb film cselekményével vetekedő részt kapunk. Mindennek egyetlen hátránya van, nevezetesen, hogy a játék installja szerény 3.2 giga helyet eszik meg a vinyónkról. Persze ez már manapság nem nagy ügy, hiszen a merevlemezek ára a padlóhoz közelít, ennek ellenére ilyennel eddig még nem nagyon találkoztunk.

Az első meglepetés akkor ér minket, amint elindítjuk a játékot, hiszen egy olyan menüt szór ki elénk, amit mindennek lehet nevezni, csak éppen felhasználóbarátnak nem. Elképzelem, amint egy avatatlanabb felhasználó szembetalálja magát a speciális grafikai beállítások csúszkáival, és kb. 5 perc múlva jön rá, hogy a jobb alsó sarokban bizony ott pihen a play feliratú gombocska is. Ezt megoldhatták volna jóval ésszerűbben is. A menü sem hagy bennünk maradandó élményeket, hiszen egeret még távolról sem használhatunk, és minden a mára már egyre gyakoribb konzolos felépítéshez kezd hasonlítani. Az opcióknál külön hátrány, hogy egyes beállítások csak a főmenüből érhetők el, így ha éppen játszunk, akkor meg kell várnunk a következő mentést, és csak azután jöhetünk ki, hogy átvariáljunk valamit.

A játék nagy erőssége, hogy két karakterrel is végigvihetjük. Mindkettő jól ismert figura: Niobe és Ghost. Niobe a Logos kapitánya, és gyakorlatilag a játékban egy Morpheus-szerű alakot formál meg. Legnagyobb erőssége a Hovercraft vezetés, valamint közelharcban is rendkívül jól mozog. Ghost pedig ugyanazt a szerepet tölti be, mint Trinity, azaz ő az első tiszt a Logoson. Amit még érdemes róla tudnunk, hogy a fegyverek művésze, így nagyon jól kiegészíti Niobe-t. A két karakter tekintetében külön kiemelném, hogy a játékban karaktereik nagyon szépen egyeznek a filmbelivel, emellett termé-

szetesen saját hangjukon szólalnak meg. A két karakterrel történő játék alapja természetesen ugyanaz, azonban van eltérés is. Egyik kedvencem az volt, amikor Niobe-nak (hasonlóan Neóhoz) úgy kellett megcsókolni Persephonét, ahogy a szerelmével csinálná. Szerencsére ezt a részt nem animálták, hanem színészekkel vették fel. Sajnos az egész jelenet egy nagy fake, mert Niobe dublőrrel dolgozott, de azért nem rossz.
A két fő karakter mellett megtalálhatjuk a filmben látott szereplők jórészét, így az ikreket, a Kulcskészítőt, Sparksot és az Oracle-t is, plusz még néhány új figura is színre lép, ámbátor jórészük gyorsan el is halálozik. Ezen a téren maradéktalanul meg voltam elégedve, tökéletes az összhatás.

A játékmenet már sajnos nem mutat ennyire pozitív képet. A játék maga nem más, mint egy arcade (üsd, vágd, nem apád, nem anyád :-) gamma harmadik személyű nézetből, melyben igaz, hogy át lehet váltani első személyű nézetre is, csak csinálni nem lehet semmit. Az irányítás a megszokott billentyűk és egér, aminek a kezelése már nem okozhat gondot. Ami viszont igen, hogy ha elő akarunk venni egy meghatározott fegyvert, akkor végig kell szépen mászni az összesen, ha éppen a sor végén található. Eközben persze az ellenfelek nem nézelődnek, hanem rendesen nyuvasztják életerőnket. Ismét csak egy újabb konzolos vonás, hogy a lehető legkevesebb billentyűre szoritsuk le a kezelést. Játékunk természetesen nem nélkülözi azokat az effektusokat sem, amiket már a filmben megszokhattunk. Ezek közül a kedvenc kétségkívül a lassított, bullet-time névre hallgató részek, amik itt is nagy szerepet kaptak. Ehhez egy különálló kis tulajdonságot kreáltak, amit fókusznak hívnak. Amint használjuk ezt a képességet, rögtön elkezd csökkeni. Amint egy kis szusszanásnyi időhöz jutunk, szépen visszaregenerálódik. Érdekes módon hasonló az életerőnk is, ugyanis ha pár másodpercig nem ütnek, ez az érték is villámgyorsan visszaszáll a maximális értékre. Ez nagyobb harcoknál jól jön, mivel ilyenkor, ha megtehetjük, akkor futhatunk pár kört és máris újult erővel szállhatunk harcba Mindez persze csak az easy fokozatra igaz, normal és hard fokozaton a gyógyító pirulákat kell szépen felszedegetni. A célzás tekintetében igazából csak egyetlen dolgunk van, jó sűrűn, lehetőleg folyamatosan nyomogatni a tűzgombot. Így ha valaki arra gondolt, hogy itt majd jókat fog lövöldözni, akkor nagyot tévedett. Löni ugyan lehet, már ha ezt ugyan lövésnek lehet nevezni. Ilyen tekintetben én legalábbis jobban preferálom, ha van közöm ahhoz, hogy mit és hogyan lövök le. Amit még gyorsan és utoljára fel tudok hozni a pozitívumok csoportjába, az a verekedés. Szerencsére a játék jó része a köré az elfoglaltság köré épül, hogy hogyan tudjuk minél gyorsabban és szakszerűbben hamburgerré verni ellenfeleink fejét. Számtalan, ismét csak a filmből átvett spéci mozgással találkozhatunk, melyek közül nekem személy szerint a „felrúgom a levegőbe – belenyomok a hasába" verzió tetszett. Emellett futkoshatunk a falon, fejen átfordulva lőhetünk, tíz métereket ugorhatunk, és persze egyszerre három arc ellen küzdhetünk. Ezek nagyon látványos részek, és itt éreztem először azt az agyonreklámozott szöveget valóra válni, hogy „filmszerű jelenetek".



Cujo, döntsd el végre, hogy verekedünk, vagy repkedsz még egy kicsit

Ha már a teljesítendő pályák is szóba kerültek, akkor folytassuk azzal. E tekintetben igencsak elkényeztettek minket, hiszen majdnem hatvan leküzdendő pálya kapott helyett a játékban. Ez azonban nem véletlen, hiszen ha már elkötelezték magukat a film mellett, akkor a helyszínek jórészét egyszerűen nem lehetett kihagyni. Mint már említettem, ezek a helyszínek a filmbeliek pontos másai, és egészen az apró dolgokig egyeznek, újabb lökést adva a produkciónak. Vannak egy-két termes részek is, de megtaláljuk az olyan nagyságú részeket is, amelyeken már el lehet tévedni. Külön unikum, hogy az autós üldözéseket is végigélhetjük, és közben arra is fény derül, hogyan tudták végül is elkapni a kamionról lezuhanó Morpheust. Az egyetlen hátránya mindennek, hogy néha nem egyértelmű, hogy merre is kellene mennünk, vagy hogy éppen mit kellene csinálnunk.

Nem kerülhetem el a grafikai részt sem, pedig szívem szerint ezt tenném. Bár az sem megoldás, hogy nem beszélünk arról, ami nem jó. Illetve nem is ez a

SHINY ENTERTAINMENT

A Shiny Entertainmentet talán joggal nevezhetnénk akár egy legendának is a számítógépes játékok fejlesztőinek megszámlálhatatlan arcképcsarnokában. A céget még 1993-ban alapította David Perry, aki már 15 éves korában játékokat gyártott. A SE első nagy dobása, amivel rögtön az élmezőnybe került, az Earthworm Jim volt, amit az „idősebb" korosztály jól ismer, hiszen szórakoztató, vicces és minden bele van passzírozva, ami egy klasszikus művet jellemez. A játék később igazi sorozat lett, és gyakorlatilag az összes létező platformra elkészült. A következő nagy alkotásuk az MDK, amit szintén nem kell bemutatnom. 1996-ban igazi MDK láz vette kezdetét, ami csupán pár éve csengett le igazán.
Az időben következő alkotásuk igazi

Messiah lett volna, de nem teljesítette a hozzá fűzött reményeket. A 2000-es év az MDK2-t hozta el számunkra, míg a következő évben már szóba került az Enter the Matrix fejlesztése is. A következő fontos lépcső a cég életében egybeesett az Atari feltámadásával és terjeszkedésével, így 2002 áprilisa óta már a cégóriás fennhatósága alá tartoznak. Eljött a 2003-as év, és vele az ETM is. A milliós eladások jól hangzanak, de hogy mi is hiányzik igazából a játékból, azt mindenki megtalálhatja leírásban.

Vajon milyen újabb csapdát rejthet a fénysugár?

megfelelő kifejezés, hogy „nem jó", mert pl. a karakterek kidolgozása tökéletes. Egyszerűen csak arról van szó, hogy lehetne szebb is. Jóval szebb.

Még 1024x768-as felbontásban is olyan érzése van az embernek, hogy kis apró darabkákból van összerakva a kép. Ez persze így is van, na de a textúrák illesztése hagy jó pár kívánnivalót maga után. Ha pedig azt is hozzávesszük, hogy mennyi pénzt öltek a játékba és mennyi energiát, akkor igazán nem értem, hogyan elégedhettek meg ennyivel. Nem Unreal 2-t várok, csak egy olyan szintet, amire azt mondhatnám, hogy igen, ez korrekt. A grafika a játék további hibaforrásául is szolgál, ugyanis eszement gépigénye van még így is. Ha 640-ben nekiindulunk, és jó közepes felbontásra rakjuk a cuccot, akkor is néha akadozik, ha sok ellenfél van a pályán. Ez érthetetlen, hiszen nem P-1-esek előtt ülünk. Élsimításról és egyéb megterhelő hardveres pluszokról jobb elfeledkezni, hacsak nem egy FX, vagy egy 9800 pro duruzsol a gépünk dobozkájában.

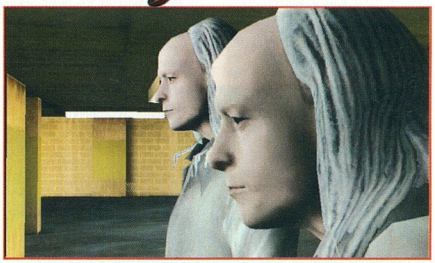
Hangok tekintetében viszont ismét csak nem szólhatok egy rossz szót sem. Minden ugyanolyan, mint a filmben. Vajon miért? A hangtechnikusoknak gyakorlatilag csak az új mozirészekkel és átvezető animációkkal volt gondjuk, minden más adott volt. Ez természetesen nem csökkenti érdemeiket. Ha csak hallgatni kellene a játékot, nem lenne semmi gond. A zenei betétek is ütnek, és harc közben hozzák a Nagy Mátrixos Érzést, már ha létezik ilyen.

További negatívumok közé tartozik az a számtalan bug, amivel Dunát lehetne rekeszteni. Vagy akár az olyan meggondolások, hogy egy festményt 25-ször kirakunk a falra (Horatiusok esküje roxx :-). Bahh, ugyanilyen az ismétlődő szobák is, persze egymás mellett, hogy még észre is vegyük. Néha kicsit rosszak az ütközési terek, belemegyünk a falba, elakadunk. Na, de abba is hagyom, mert megtelik a következő oldal is.

Jöjjön, aminek jönnie kell, a végső elszámolás a programozókkal és tervezőkkel, azaz az összefoglaló. A hibák elenére a játék nekem tetszett. Ennek elsődleges oka, hogy kedvelem a Mátrix világát, és a megírt cselekmény nagyon jól illeszkedik a filmhez.

A másik, számomra sokat jelentő dolog, hogy a számítógépes játék, animáció és filmjelentek nagyon jól összefonódnak, és egy nagy interaktív mozivá teszik az egész ETM-ot. A hibák bosszantóak, és ismét igaz az a közhely, hogy egy kicsivel több munkával és kevésbé gazdasági szemlélettel egy igazán ütős játék vált volna belőle. Így azonban nem több mint egy a számtalan agyatlan verekedős játék közül. Ha esetleg ennek szánták volna, akkor csak gratulálni tudok, mert ennek viszont nagyon jól megfelel, és sok kellemes órát adhat a műfaj kedvelőinek. Azonban sokan vagyunk, akik többet vártak, egy kis pluszt, igazi akciót, ahol nem csak a kezünket kell néha megtornásztatni, ha már elszibadt a tűzgomb felett. Mindezek alapján igyekeztem egy átfogó értékelést adni, amibe sajnos azt is bele kellett számítanom, hogy mi lehetett volna ez ilyen kaliberű játékból. HF.

Ch00ler



A HIRDETÉSEK JÁTÉKA

Eddig sem volt ez másképpen. Játszunk kedvenc játékunkkal, és néhaféle felbukkan egy-egy reklám is. Persze a sportprogramok messze vizsik a prímet ezen a területen, de úgy látszik, az TPS tábor is erősíteni kíván, hiszen az Enter the Matrix-ban majd minden sarkon találkozunk valami aranyos kis feliratal. Ezek jórészének természetesen az ég adta világon semmi köze nincs az adott helyhez, egyszerűen csak ki van rakva a falra és kész (Intel, Nvidia felirat, még amit anno az UT2k3-nál láttunk , stb.). Sőt a Samsung is örülhet végre, hiszen az agyonreklámozott telefonja, aminek jogáért cirka 100 millát fizettek, végre nagyobb hangsúlyt kap, mint a filmbeli 3 másodperc, amíg látható. Ezek után csak nyugodtan koncentráljunk a játékra, a reklámok tudatalattira ható szörnyetege meg csak teszi a magáét, írja be képeit memóriánkba. Még szerencse, hogy ezek a kis feliratok egy jobbfajta, klasszikus RPG-be nehezen férnének be – akinek már elege van, ott mentsvárat találhat.

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 4.3 GB HDD, 4x CD olvasó, 32 MB-os grafikuskártya, DirectX 9
JAVASLAT: P III 1.2 GHz, 256 MB RAM, 8x CD olvasó, 64 MB-os grafikuskártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Max Payne	Spiderman - The Movie
Trainer, Patch	LAN/INTERNET	92%	81%

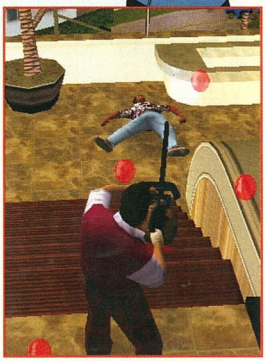
- \+ Igazi Mátrix világ
- \+ Filmbetétek
- \+ Játékstílus
- \- Bug hegyek
- \- Gyenge grafika

73%

TAKE 2 INTERACTIVE
ROCKSTAR NORTH
WWW.GTAVICECITY.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

A Rockstar fejlesztői tartották szavukat – az új GTA játék, ahogy ígérték nagyobb, jobb, gyorsabb és több. Segítségével visszarepülhetünk a nyolcvanas évek Miamijába, némi esztelen, ám céltudatos bűnözésre...

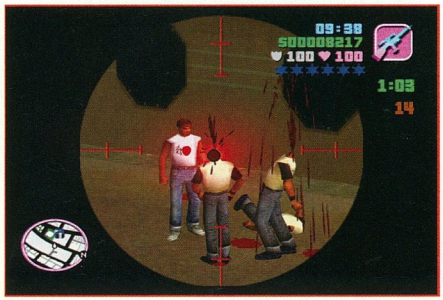


Szegény Luigi, pedig csak a lufikat akartam elintézni

Nevem Tony
Az előző játék egyik hibájának azt lehetett felróni, hogy főhőse egy névtelen bűnöző volt, aki gyakorlatilag bérgyilkosként tengette napjait, minden különösebb „életcél" nélkül. Ezúttal egészen más a helyzet, most már valóban úgy érezhetjük, egy igazi gengszterfilmet látunk (és rendezünk). Főszereplője Tommy Vercetti, aki épp most szabadult Liberty City börtönéből. Régi barátai, a Forelli testvérek jobbnak látják, ha áteszi székhelyét a nyugati partra, Vice Citybe, persze nem pihenni, hanem beindítani a család új üzletágát: a kábítószer-kereskedelmet. Az első üzletkötés sajnálatos módon pár rosszarc jóvoltából meghiúsul, így Tommy kényszerhelyzetbe kerül: vissza kell szereznie a Forellik pénzét – közben azonban azt is megérzi, hogy a '80-as évek amerikai dekadenciájának fővárosában hatalmas lehetőségek várnak egy keménytökű bűnözőre, így a játékos célja ezúttal az lesz, hogy Vice City alvilágának élére emelje hősét. Ez jóval összetettebb és pergőbb játékot kínál, amihez a fejlesztők hihetetlen innovatív módon álltak hozzá.

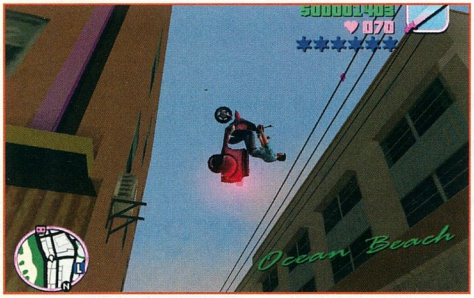
Mechanikus déligyümölcs
Megmaradt a játék azon – néha meglehetősen idegesítő – szokása, hogy menteni csak a város bizonyos helyein, a fő küldetések közötti „üresjáratban" lehet. Ám ezúttal ez elég sajátos és ötletes módon változott: városszerte számtalan épület kínálja magát megvételre, bármelyik megvásárlása után a hely azontúl mentési pontként funkcionál. Garázs azonban csak a drágább házakhoz jár, viszont ez sem túl zavaró, ugyanis az előző részben ennek „ab ovo" jelenlétét az indokolta, hogy értékesebb kocsikhoz elég nehezen tudtunk hozzájutni a játék korai szakaszában. Ezúttal más a helyzet: a teljes kínálat elejétől fogva ott ŕohangál az utakon, így bármikor beszerezhetünk akár egy Lamborghinit vagy Ferrarit is.

A játék érzésem szerint sokkal jobban felépített, mint elődje. Megmaradt a végtelen szabadságfok, azaz a fő küldetések mellett számtalan mellékszál vár ránk, és annyi rejtett, felfedezni való dolog, móka és „húsvéti tojás", amivel más fejlesztők éveket kihúznak. Ám ezúttal rengeteg mellékvágányra csak bizonyos küldetések végén térhetünk le – ezzel újabb lehetőségek nyílnak meg, például bizonyos, igen drága épületekre is csak egyes fő missziók végigtolása után tehetjük rá véres mancsunkat. Ezek aztán újabb küldetéseket rejtenek, ám ezek teljesítése után már rendszeres pénzforrásként szolgálnak. (Napi több ezer dollár!) Például az előző játékból is ismert „hozd el nekünk a megadott listán szereplő különleges autókat" móka csak a Sunshine autószalon megvétele után lehetséges, ennek birtokában viszont már akár illegális utcai autóversenyeken is indulhatunk. A régi mellékesek maradtak, ám ezek a pénzszerzés mellett további kihívásokat rejtenek: 12 tűzoltós küldetés után Tommy tűzálló lesz, ugyanennyi sikeres mentős akció jutalma végtelen futás, szintén tucatnyi rendőrautós bűnüldözés után 150-re emelkedik a páncélzatunk maximális értéke. Vannak azonban újak is: motoros pizzafutárként szórhatjuk a kaját városszerte, itt az életerő emelkedik 150-re 55 doboz kihordása után, sőt akár üzleteket is kirabolhatunk. A fegyveres dühöngés (Rampage), a rengeteg kaszkadőrmutatvány bemutatására szolgáló ugratók és a 100 rejtett csomag ezúttal is vár ránk, utóbbi érdekessége, hogy nemcsak „újratermő" fegyverekhez juthatunk hozzá a gyűjtögetéssel, hanem járművekhez is (lásd külön!). A játékmenetet segítő szokott tokenek (életerő, páncélzat, seriffcsillag, adrenalin) és a „Pay'n'Spay" mellett újdonság, hogy a város számtalan pontján átöltözhetünk különféle ruhákba, ez eltüntet 2 csillagot. Ráadásul ezen átalakulás néha kötelező, például a 100 csomagért járó jutalmunkhoz, a Comanche-ra hajazó Hunter helikopterhez csak rendőruniformisban mehetünk, mivel a katonai bázis területén van (ezzel a géppel is lehet teljesíteni a járőrös küldetéseket, hatalmas poén rakétával lőni a menekülő bűnözőt!). Azt nyugod-



A FEGYVEREK

Közelharci fegyverek: Ököl, bokszer, láncfűrész, golfütő, csavarhúzó, kalapács, gumibot, baseballütő, katana (nindzsa-kard), bozótvágó kés, húsvágó bárd, kés.
Dobófegyverek: Molotov-koktél, kézigránát, könnygáz-gránát, pokolgép.
Pisztolyok: Colt 45, Colt Python (Magnum)
Puskák: hagyományos kétcsövű, rövidcsövű, gyorstüzelő
Géppisztolyok: Tec-9, Ingram Mac 10, Uzi 9mm, MP5
Karabélyok: Ruger, Colt M4
Nehézfegyverek: M60, lángszóró, minigun, rakétavető
Mesterlövész fegyverek: hagyományos és egy PSG-1, lézeres célzóberendezéssel



Épphogy sikerült kikerülni azt a frányа légkondit...

ÚT A TÖKÉLETESSÉGHEZ

A rejtett csomagok megtalálásáért járó jutalmak:

10: Páncél
20: Láncfűrész
30: Magnum
40: Lángszóró
50: Mesterlövész puska lézeres célzóberendezéssel
60: Minigun
70: Rakétavető
80: Sea Sparrow (motorcsónak golyószóróval)
90: Tank
100: The Hunter (helikopter)

Mi kell ahhoz, hogy 100%-ra hozd a játékot? Minden fő- és mellékküldetés, megbízás, valamint a 36 egyedi ugrás és a 35 Rampage teljesítése. Minden eladó épület megvásárlása, és az ezekben elérhető küldetések végigtolása. Mind a 100 csomag megszerzése. A 15 kiemelt üzlet kirablása. Ha mindez megvan (a játék közbeni menü „Stats" pontja alatt ellenőrizheted), a következő jutalmak várnak rád: életerő és páncélzat maximális szintje 200, autók kétszer strapabíróbbak, „Frankie" ruházat (nagy poén, nem lövöm le!), végtelen lőszer, 2-3 bandatag, aki ezentúl segít neked. Érdemes tehát hajtani!

tan kijelenthetem ezúttal is, hogy a játék újrajátszhatósága a végtelen felé tendál, hiszen még a fő küldetések is úgy vannak kitalálva, hogy több módszerrel is végrehajthatóak legyenek. Persze már egyetlen teljes végigjátszás is hetekbe kerül, ha valaki 100%-ra akarja hozni a játékot – ezután viszont a 200%-os életerőnek és páncélzatnak, valamint a nehezebben sérülő autóknak hála sokkal merészebb mutatványokat is bevállalunk, ami jelentősen kitolja a játékidőt. A fent leírt változtatások és a már megszokott tulajdonság, hogy az egyes városrészek csak bizonyos küldetések után válnak elérhetővé, most talán még jobban átgondolt játékmenetre készteti az embert. Érdemes előbb az adott terület minden lehetőségét feltérképezni és kiaknázni, összeszedni a csomagokat, megismerni a környéket, a fegyverek, tokenek, kiemelt épületek helyét, és persze az átjárókat, mellékutakat, aztán szépen végigtolni a küldetéseket, majd az újabb és újabb városrészek megnyitása után mindezt megismételni. (Főleg mivel megint keresztezzük egyes érdekcsoportok útját, így a játék vége felé már jó pár banda fog vadászni ránk.)

Mindenféle barátaink

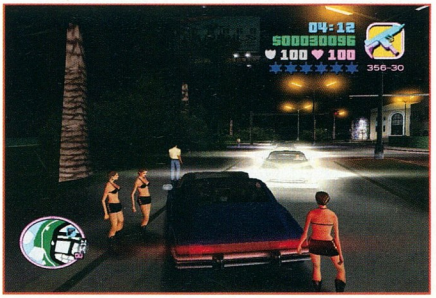
Essék szó a vasakról is, úgymint járművek és fegyverek. Az autók között régi ismerősök (Banshee, Stringer, Patriot, stb.) és újak is vannak, szám szerint hatvanan. (Az autószerelmesek könnyen be fogják azonosítani az ismert márkákat, melyek ezúttal sem saját nevükön szerepelnek.) A törések sokkal életszerűbbek és látványosabbak, és maguk a gépek is sokkal jobban kidolgozottak lettek, sőt a gumikat is kilőhetjük. Ám ami igazán nagy élményt jelentett számomra, az a motorkerékpárok megjelenése. Van itt

moped, crossmotor, igazi versenygép, sőt kétfajta Harley Davidson-féle szépség is. Vezetésük élményszámba megy, persze esni is nagyot lehet velük, de még ez is megéri. Bővült a vízi járművek sora is, és ezúttal végre igazán meghódíthatjuk az eget is, hiszen a szörnyű „dodózás" helyett számtalan helikoptert próbálhatunk ki. Újdonság, hogy kiugorhatunk mozgó járműből is, fegyverhasználat terén pedig az, hogy a motorokon természetesen előrefele is tüzelhetünk az autókban megszokott oldallövés mellett. (A már említett különleges ugrások némelyikét egyébként csak motorral lehet teljesíteni, erre legjobb a PCJ 600-as versenypaci.) A mocizás animációja egészen szenzációs, a tolatás, a lábletevéses fordulás, sőt fel lehet állni, és lehet mind az első, mind a hátsó virslin egykerekezni, ezt külön díjazza a program. (Hozzávaló gombok: „Turret + Lean up" ill. „Turret + Lean down")

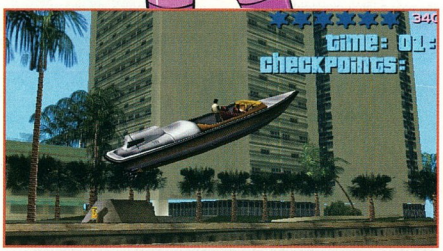
A fegyverek tárháza is jelentősen bővült. Legfontosabb újdonság, hogy arzenálunk osztályalapú lett, azaz a különféle készségeket 8 kategóriába sorolták a fejlesztők, és minden csoportból csak egy-egy példányt tarthatunk magunknál – felsorolásukat lásd külön. Mindezek miatt a pénzes beszerzés is módosult: egyrészt az egyes fegyverboltokban csak bizonyos jószágokat lehet megvásárolni, másrészt a „háztartási harceszközökhöz" ezeket árusító szakboltokban juthatunk hozzá (a térképen kalapácsikonnal jelölve), ezeknek szintén eltérő az árukészlete. Persze a szokott módon a fegyverek mindegyike megszerezhető ingyen is, csak meg kell találni őket. Ha olyan jószágra bukkanunk, amelynek „osztálytársa" már nálunk pihen, egy gombnyomással lecserélhetjük őket. Sajnos itt negatívumként értékeltem, hogy ezen csere alkalmával a régi fegyver nem kerül az új helyére, tehát elveszik, így ha mégse válik be az új barát, kénytelenek leszünk újra felhajtani a régit valahonnan. És továbbra is hiányoltam, hogy a fegyverboltokban nem lehet csak munícióit vásárolni – ha nem akarsz egy újratöltésért több ezer dollárért megvenni egy fegyvert, adott esetben el kell menned a város túlfelébe az „újratermő helyre".

Fieszta

Az alcím „természetesen" az audiovizuális élményekre vonatkozik. A régi Renderware erőművet a programozók alaposan átgyúrták, példaértékű munkát végezve. Szinte úgy tűnik, az egész hatalmas város a memóriában van, időnként felvillan egy-egy „loading" felirat egy-két másod-



percre (ellenpélda: Postal 2, lenne még az ollóval futkározó uraknak mit tanulni...). Jóval nagyobb a látómező, nagy negatívumként csak a semmiből előbukkanó falak, fák, kerítések említhetőek, ám ezt nekem sikerült kiküszöbölnöm: grafikus vezérlőben anizotropikus szűrés kikapcsol, játék beállító menüjében a „Frame Limiter" bekapcsol, ezzel együtt még egyharmadra csökkentett látótávolsággal is igen kellemes volt a látvány, és ami fő: akadozásmentes 1024-ben az ősöreg GF2 Ti-n. Látnivaló pedig akad bőven: tökéletes „west-coast feeling", a '80-as évek Miamijának fantasztikus élménye. Nappal a ragyogó kék ég, a fehér homokú strand, a pálmafák, görkoris csajok, este a villódzó neonfények, a kivilágított bevásárlóközpontok – hátborzongató az egész! És mindehhez: a zene. A Sony jóvoltából a készítők szert tettek hét óriási eredeti slágerre, így a megszokott rádióállomásokon ezúttal igazi gyöngyszemek hallhatóak, hogy csak néhányat említsek: Nena – 99 Luftballons, Toto – Africa, Michael Jackson – Billie Jean, Laura Branigan – Self Control, ezeken kívül még olyan előadók, mint Ozzy Osbourne, a Moetley Crue, az Iron Maiden, Kim Wilde, a Blondie, Kate Bush, az INXS, a Yes, Bryan Adams, Run DMC vagy a Kool and the Gang... Persze saját mp3-ainkat is bepakolhatjuk. És ha még mindez nem volna elég, a szokásos, igen jól rendezett átvezető mozikban látható és a játék folyamán előbukkanó számtalan karakternek elképesztő nevek kölcsönzik hangjukat. Tommynak maga Ray Liotta (Nagymenők, Betépve), barátjának, Lance-nek az egyértelműen a játék egyik múzsájának tekinthető egykori sorozat, a Miami Vice néger zsarujáét alakító Philip Michael Thomas, az idegbeteg kubai drogbáró, Diaz szerepében pedig Luiz Guzman remekel. És még pár név: Dennis Hopper, Burt Reynolds, Tom Sizemore, William Fichtner, sőt még a pornókirálynő Jenna Jameson is megszólal. „Amerikásan": no comment...



Vajon a híd lerombolásáért jár még egy csillag?

Árnyékok

Bármennyire is rajongója vagyok a játéknak, azért pár dolgot meg kell említeni. Az átvezető mozik bár jól koreografáltak, továbbra sem sikerült megtanulni a fiúknak kezet rajzolni, szerencsére az arc ellenpontozza ezt, felfedezhetőek a hangszínészek acvonásai. A fő gondom az irányítással volt. Érezhető sajnos a portolás, azaz erősen gamepad-szagú az egész, legjobb példa erre az a rémálomszerű küldetés, ahol egy kis távirányítású helikopterrel kell hét perc alatt négy bombát elhelyezni egy épületben, miközben lövik a jószágot, melyet kilenc gombbal kell irányítani. Persze egy gamepaddel ez smafu, billentyűvel annál keményebb feladat. Ehhez társul még a maximum nyolc mentés, az elég egyszerű menü, és a sajnálatosan ismét kihagyott multiplayer mód is – azaz a sajnos egyre gyakoribb másodhegedűs-érzés.

Végül

Az új GTA játék jobb (bár szerintem kissé nehezebb) és szebb elődjénél, a hangulata pedig egyszerűen zseniális, főleg az én korosztályomnak, akik a nyolcvanas években élték ifjúkorukat. Kár a konzolszagért, és azért ittott lehet még javítani a következő részig, mely gyaníthatóan a San Andreas nevet fogja viselni, hiszen ezt volt az eredeti játék harmadik városa Liberty City és Vice City mellett, aztán jöhet a negyedik rész. Addig bőven elleszünk ezzel.

]{redenc

CSINÁLD MAGAD!

Hogy milyen kiváló a játék mechanizmusa, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a rajongók újabb és újabb mellékküldetéseket találnak ki. Néhány példa erre: „Super Mario" – juss el az egyik mentési pontodtól a másikig úgy, hogy egyik mozgó autóról a másikra ugrasz, és közben nem eshetsz le a földre! Nehezíthető úgy, hogy közben lövöldözöl, és begyűjtesz egy-két csillagot... Aztán meg lehet próbálni egy helikopterből ráugrani a part mentén ringatózó hajókra – nehéz, de pár embernek már sikerült. A „Die Hard" küldetésben egyetlen pisztolygolyóval és egyetlen skulóval a mesterlövész puskában, Bruce Willis stílusában össze kell szednie hat csillagot, majd túlélni a showt. Természetesen utóbbi fegyverrel a helikoptert kell leszedni egy lövéssel! Csalásokat is be lehet vetni: a „Survivor" esetében például le kell tenni minden fegyvert (a golfpályánál vagy a reptéren, a kapuknál), és beírni az „All pedestrians have weapons", „All pedestrains hate you", „Pedestrian riot" és „Aggressive Drivers" kódokat. Ezután túl kell élni a meccset, fegyvert csak az elesett járókelőktől szerezhetsz be, gyógyító tokent nem vehetsz fel. Értékelés: < 1 perc: balfék, 3 perc +: nem rossz, 5 perc +: egész jó, 10 perc +: WOW!, 15 perc +: hihetetlen, 20 perc +: elképesztő!

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB graf. kártya, DX9, 1.5 GB HDD
JAVASLAT: Minél erősebb vas, sok memória, jó grafikuskártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	GTA3	Driver
Trainer, Pacth	LAN/INTERNET	98%	88%

+ Ötletek, hangulat
+ Grafika, ZENE!
+ Újrajátszhatóság
− Konzolos előélet
− Nincs multiplayer

96%

VIVENDI
TERMINAL REALITY
WWW.BLOODRAYNE.COM
9.990 FT.

BLOODRAYNE

Milyen lenne, ha sokunk kedvence, Lara Croft bőrcuccba bújna, és brutális vérengzésbe kezdene? Eddig csak költői kérdés lehetett ez csupán. Azóta viszont megjelent a BloodRayne...

Gyere édes, a tördelő úgyis csak a kép felső felét rakta be

Mostanában valahogy nem divat durván véres játékokat készíteni. Persze nem arról van szó, hogy a játékok jó része nem az erőszakról szólna, hanem inkább azokra a játékokra gondolok, amikben igazán véres jelenetek vannak. Ennek egyik oka talán éppen az, hogy az elmúlt években bizony rendkívüli módon megszigorították a játékok kiskorúaknak történő forgalmazását. Ennek ellenére néha felbukkan egy-egy véres akciójáték. Nem véletlenül kezdem éppen ezzel a bevezetővel a Bloodrayne eme kis kétoldalas bemutatását, ugyanis pontosan az előbb felvázolt kategóriába tartozik. Ehhez még hozzáadtak egy kis világháborús környezetet, valamint a mészárlásról gondoskodó vámpírcsajszit, és máris megkapták a játék alapötletét. Ami, valljuk meg, egészen felcsigázó. Azonban jó előre szeretném közölni, hogy aki nem bírja a végletekig aprítható ellenfeleket és a vér folyamatos csurgását a monitora szélén, az installkor a „mégsem" fedőnevű és a békés hétköznapokba juttató gombot nyomogassa nagy bőszen.

Akik mégis a piros pirulát választották, azok már rögtön az intróban találkozhatnak a játék véres valóságával. Ha túléltük ezt is, akkor valószínűleg már a játék során sem leszünk rosszul. A továbbiakban rögtön szembe fog tűnni egy igencsak fapados menürendszer, amit annak az örömére szemlélhetünk ilyen formában, hogy bizony kis kedvencünk már tavaly október óta aprítja az embereket a konzolok világában. Hasonló okból a mentések csak a pályák elejére raknak minket, valamint a szokásos cheat szekció is szériafelszerelés. Persze grafikai beállításokkal sem kápráztattak el minket, de szerencsére ezt jórészt kiküszöböli az indítás előtti kis menü, amiben finomra állíthatjuk a teljesítményt. Azt már csak halkan jegyzem meg, hogy itt sem működik az egér. Ismét csak a konzolok világát idézi, hogy egyáltalán nincs többjátékos üzemmód a játékban, de amint látni fogjuk majd, ennek hiánya a játékmenet természetes következménye.

Rögtön ezután máris mehetünk gyakorolni egy kicsit, ahol a fontosabb mozgásokat és tájékozódást gyakorolhatjuk. A játék harmadik személyű megvalósítást alkalmaz, a kamera a Tomb Raiderhez hasonlóan igyekszik hátulról mutatni vámpírnőnket, ennek megfelelően gondosan ügyeltek arra, hogy hátulról is legyen mit csodálnunk rajta. Jobb alul látható a négy speciális képességünket jelző kis négyzet, amit egy piros csík keretez. Ez nem más, mint a nagyon fontos Blood Rage mérőcsíkja, amit akkor aktiválhatunk, ha akcióinkkal sikerült feltornáznunk a maximumra. Erről később szólnék részletesebben. A specó képességek között az 1-4 billentyűvel váltogathatunk. Már ha éppen rendelkezésre állnak. Az auralátás már a játék elejétől használható, de a másik hármat csak később kapjuk meg. A jobb alsó kócerájt keretezi az iránytű, aminek szerepe tulajdonképpen csak annyi, hogy a célpontokat jelző aura-nyilak megmutassák számunkra, hogy merre is kell haladnunk. Ha közelebb érünk, akkor a nyíl átváltozik körré. Bal oldalon alul láthatjuk, egészségileg hogy állunk, valamint főellenséggel harcolva annak életerejéről is információt kapunk. Ha pedig fegyvert váltunk, akkor a felső sorban fog felvillanni, hogy éppen milyen fegyverekkel rendelkezünk. Térképet ne keressen senki, mert hagyományos térkép nincs, csak mint helyszínek jelennek meg az egyes területek. Ennek kb. semmi értelme.

Elsődleges feladatunk, hogy Hitler okkultizmussal foglalkozó csoportjának agyát eliminálják. Ez jelenleg 15 embert jelent, változékony erősséggel. Valakit egyszerűen csak lekaszabolhatunk, míg mások ellen komoly taktikát kell bevetnünk a győzelem érdekében. A továbbiakban ismét csak ez a forgatókönyv fog ismétlődni kisebb változásokkal. Jobb oldalon található a speciális fegyverkategória helye, ahova gépágyútól elkezdve a shotgunon keresztül a páncélökölig sok mindent pakolhatunk. Ezek felvétele nem automatikus, hanem a program mindig rákérdez, hogy fel akarjuk-e venni.
A harc nagyon intenzív, egyszerre használhatjuk a kardokat és a fegyvereket is, valamint az is természetes, hogy főhősünk mindkét kezével más-más célpontra

AZ ELFELEJTETT JÁTÉK

Emlékszem, még tavaly is a várva-várt játékok közé tartozott a Bloodrayne. Egyre-másra jelentek meg az előzetesek, riportok a készítőkkel, mindenki arról érdeklődött, hogy mennyire lesz Tomb Raideres a játék. Talán nem véletlenül, manapság már okkal lehet TR hiányunk. Aztán annyi halasztás után végre megjelent, és... nagy csönd. Kb. ennyi, amit el lehet róla mondani azóta. Egy-két leírás és értékelés. Mi lehet ennek oka? Hmm, talán arról van szó, hogy a játékosok egyszerűen mást vártak. Egy kicsit összetettebbet, egy kicsit valóban TR-esebbet. Ez pedig nem sikerült. Vagy talán ez sohasem volt a feltett szándékuk? Néha a PR és fejlesztők agya másképpen működik. Bevallom, még én is csalódtam egy kicsit benne, mikor láttam, hogy pár órás mészárlás az egész játék lényege. Igaz, annak kitűnő. Miközben ez a szemem sír, a másik szerencsére boldogan vigyorog, hiszen ez még mindig azt jelenti, hogy bizony teljesíteni kell. Olyan játékot alkotni, ami valóban játszható, többször is és minden újabb és újabb fél óra egy nagyszerű élménnyel gazdagít. Hiába no, a játékosok többsége ma már megnézi, hogy mivel is ül le órákat játszani.

tud célozni. Mivel emberfeletti képességeink vannak, ezért ne lepődjön meg senki, hogy a leggyengébb harcban is legalább 2-3-an jönnek ránk. Ha már jóval többen jönnek, akkor érdemes átváltani a max payne-i babérokra pályázó bullet time effektusra, valamint kihasználni, hogy több métert is tudunk ugrani. Amint valakinek levágjuk kezét vagy a lábát, már nem lesz vele gond, mert úgyis elvérzik hamarosan. Ha pedig a fejét vágnánk le, esetleg kettészelnénk, nos, akkor már csak addig fog mozogni, amíg leér a földig. Ezek nagyon véres jelenetek, és főleg lassítva látszik igazán, hogy milyen az, amikor röpködő végtagok között szlalomozunk. Akinek mindez kevés, nyugodtan aktiválhatja a blood rage funkciót, amikor az automatikus lassítás mellett úgy hadakozunk, hogy egy kisebb századot pár másodperc alatt – szó szerint – miszlikbe apríthatunk.

Grafika és hang. Ebben a tekintetben nincs semmi baj a játékkal, mivel egy továbbfejlesztett Nocturne-motort használ fel a repülő emberi darabkák és a literszámra kiontott vér ábrázolására. Magának Rayne-nek a ruházatát szépen alkották meg, a tetkó és a ruha mintázata pont jól illik az – enyhén szólva – kicsit vad megjelenéshez, melyen még a magas sarkú cipő is dob egy adaggal. A környezet kinézete is igyekszik közvetíteni azt a nyomasztó, földöntúli hangulatot, ami a történetet jellemzi. Egészen korrekt pályatervezéssel és kivitelezéssel találkozunk, melynek részletessége épp akkora, ami a kellő hatást biztosítja, de mégsem küldi a kínpadra grafikus kártyánkat.

A mozgásokat is jól eltalálták, és a konzolos irányításból visszamaradt hátrányok mellett egész jó kombinációkat lehet végrehajtani. Hangok tekintetében a 6.1-es hang természetesnek számít, és külön kellemes érzés, amikor egy SB Audigy 2 ontja ránk a zörejeket a hangfalakból, a még mindig újdonságnak számító fícsöreivel egyetemben. A kard suhogása, a húsba hatoló fém, amint kettévágja valakinek a derekát, vagy akár a halálfélelmükben ordító katonák mindmind jól sikerültek. Persze a náciknak szép német akcentusuk van, ami sokat dob az élményen. Ami miatt a Bloodrayne mégsem lett teljesen közönségkedvenc, az az agyi feladatok minimálisra csökkentése. Ha nekikezdünk a mészárlásnak, akkor így is fogjuk befejezni. Ugyan nagyobb és erősebb ellenfelek jönnek szembe egyre-másra, de a lényeg nem változik. Kard és fegyver. Aprítás, vérszívás, aprítás, vérszívás. A játékban található „fejtőrők" száma kb. 3, ezek nem fognak senkit sem megerőltetni, aki már elvégezte az általános iskolát. Ennek ellenére nem rossz a játék, csak a beharangozott nagy durranás nem úgy sült el, ahogy azt a Terminal Realitynél szerették volna.

Félreértés ne essék, a játék technikai oldalán gyakorlatilag nem lehet már mit javítani, és egy-két órára érdekes és lebilincselő a játék. Aki azonban végig szeretné tolni, annak a végére már igencsak elege lesz belőle, ha nincs a hack'n'slash játékok mellett elkötelezve. Sok helyen találkozunk kellően vicces jelenetekkel, valamint Rayne beszólásai is a helyükön vannak. Külön poén, hogy a dél-amerikai bázis egyik szobájában még a Frigyládát is meglelhetjük. Mindent összevetve csak annyit tudok mondani, hogy ha egy kicsit is elgondolkoztatóbbra készítik a játékot, akkor sokkal nagyobb esélye lett volna, hogy a játékosok szívéig elérjen. Pengék nélkül.

Ch00ler

BLOODRAYNE

NYEREMÉNYJÁTÉK

Nem sok esélyünk lenne, ha összeakadnánk egy vámpírral a valós életben, pláne ha olyan vérszomjas fajtából származna, mint a Bloodrayne üdvöskéje. Ennél több esélyt kínálunk nektek a három eredeti játék megnyerésére, melyhez csak helyesen kell felelnetek az alábbi kérdésekre:

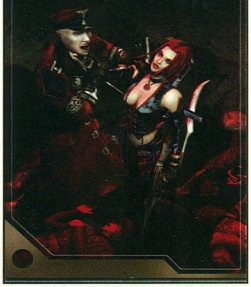
1. Melyik világháború környékén játszódik a Bloodrayne?

2. Melyik játékból származik a grafikus motorja a programnak?

3. Milyen extra képességekkel bír a játék főhőse?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 szeptember 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - BLOODRAYNE játék
1325. Bp., Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PIII 733 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD, 4x CD-ROM, 64 MB grafikuskártya
JAVASLAT: P4 2.53 GHz, 512 MB RAM, 24x CD-ROM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Tomb Raider: Chronicles	Blade of Darkness
Nincs	LAN/INTERNET	82%	78%

- \+ Kiváló hack'n'slash
- \+ Profi hangok
- \+ Vámpír feeling
- \- Monoton játékmenet
- \- Erős konzolos beütések

82%

VIVENDI
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
WWW.HULKTHEGAME.COM
9.900 FT.

THE HULK

Érdekesre sikerült ez az év is, pedig még csak a felénél járunk. Egyre-másra kerülnek elő olyan számítógépes játékok, amik kétségkívül egy-egy nagy hollywoodi filmgyártó vállalat támogatását élvezik.

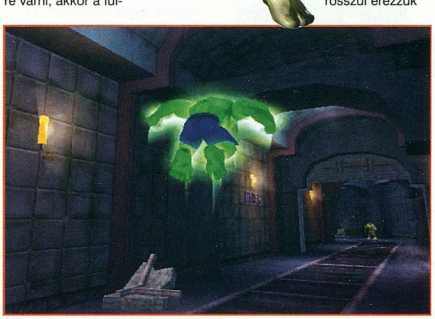
Most belegyömöszöljem a csőbe, vagy csak simán összekössem a füleit az álla alatt?

Nagyon nem is kell meszszire lapoznotok, hogy eme kategória másik nagy szülöttéről, az Enter the Matrix-ról is olvashassatok. Már ott is említettem, hogy a jövőben valószínűleg gyakrabban fogunk hasonszőrű játékokkal találkozni, mint eddig. Ha belegondolunk, akkor ez nem is annyira meglepő, hiszen manapság egy film elkészítésének nagy része számítógépeken folyik, azaz megvan egy jó adag nyersanyag (színészek, helyszínek, modellek, animációk) ahhoz, hogy kis átdolgozással egy játékot meg tudjunk alapozni. De mielőtt nagyon belemelegednék az efféle gondolatmenetekbe, jobb lesz emlékeztetnem magam, hogy most csak és kizárólag a Hulk-ról szeretnék írni. Erre szerencsére rengeteg hely áll rendelkezésemre, és így most lesz alkalmam mindent a lehető legalaposabban körüljárni, ami csak egy kicsit is kapcsolódik a játékhoz.

1962-t írtak. Egy Stan Lee nevezetű úriember gondolt egyet, és a már akkor is klasszikusnak számító Dr. Jekyl és Mr. Hyde mintájára megalkotott egy főhős-párost, mindezt képregény formában. A siker eszméletlen volt, és azóta is töretlenül nyomul előre a Marvel kiadócég szárnyai alatt. A két főhős fizikailag természetesen egy és ugyanaz a személy, azonban míg Dr. Bruce Banner jobbára közönséges embernek tűnik, addig másik személyiségéről ezt elég nehezen lehetne elmondani. Ő Hulk, a nagydarab, izomagyú, fradi-zöld lény, aki egy genetikai kísérlet közben „született" Bruce barátunkból. Ha már így ismerkedünk a szereplőkkel, akkor érdemes még megemlíteni Betty Ross-t, aki mint Bruce munkatársa természetesen fülig szerelmes doktorunkba. Sajnos ez visszafelé nem ennyire egyszerű, mivel főhősünk elég zárkózott személyiség. Ez a viszony átmeg áthatja az egész sorozatot, és természetesen a filmen is főszerepet kap. Ha a gonoszokat is össze akarjuk számlálni, akkor szép hosszú listát kapnánk, így elégedjünk meg Ryker tábornokkal és a Vezérrel, akik vagy elkapni és kísérletezni szeretnének Hulkkal, vagy egyszerűen átküldeni a nagy zöld lények mennyországába. Röviden ez az alapfelállás. Hogy ebből milyen játékot lehet összehozni? Természetesen egy verekedős akciógammát! Lássuk, mit alkottak az Universal Interactive Studios kedves munkatársai.

Miután kibontottuk a szép zöld, mondhatnám: hulkosan zöld dobozt, rögtön három CD-re is rábukkanunk. Ez ismét csak azt sejteti, hogy legalább 1,2 gigával kevesebb helyünk lesz a vinyónkon. Ha pedig nem akarunk a CD-re várni, akkor a fullos installal induljunk neki, ami szimpla 1,8 gigát köstál. Ez a Mátrixhoz képest elég gyengusnak tűnik, mindenesetre ha ez így megy tovább, akkor kezdhetünk hálaimákat rebesgetni azért, hogy a vinyók ára a padlót súrolja. A játék maga alig 6-700 mega, a többi már csak a körítés: hang, videó, egyéb nyalánkságok, de erről majd később.

Amint említettem, a Hulk egy viszonylag egyszerű műfajban indul neki a piaci versenynek. Ha az angol besorolásokat szeretjük jobban, akkor egy beat'em'up szókombinációt kellene neki adnunk. Ha pedig édes anyanyelvünkön próbáljuk meg mindezt elmondani, akkor arra jutunk, hogy „verj szét mindent". Ez egy az egyben passzol a hulk-i mentalitáshoz. Ha nem tetszik valami, akkor azt darabjaiban szeretnénk látni. Erre minden lehetőséget meg is teremtenek számunkra, hiszen a pálya nagy része szétverhető, de erről inkább a játékmenetnél szólnék. Egyelőre essünk neki a történetnek, ami szerencsére nem a filmre hajaz, hanem bizonyos elemeket átvéve belőle – valamint a képregény-sorozatból is – egy teljesen saját kis történetet mesél el. Kezdetben mint Bruce Banner száguldozunk a sivatag közepén, majd miután rosszul érezzük

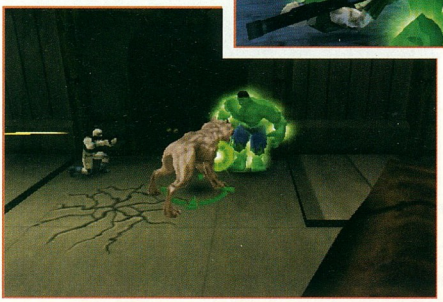


HULK

Hulk nevén nagyon nem kellett gondolkozni a képregény-sorozat kiagyalójának, Stan Lee-nek. A két elgondolt karakter: a kicsi, fizikailag gyenge, ámbár okos Bruce és az ő ellentéte, azaz az emberfelettien nagy ösztönlény. Mindehhez adagoljunk egy skizofréniához hasonló tűnetet, aminek azonban szemmel látható hatása is van, és máris megkapjuk a már ismert eredményt. A kíváncsibbaknak itt van egy kis angolozás is:
hulk [UK: hËlk, US: h`Ëlk]: fn,
1. a) nagy esetlen hajó, b) szolgálatra nem alkalmas hajótest, c) elhagyott hajóroncs, d) börtönként használt hajó;
2. a) nagydarab ember, b) melák.
Emellett használják még a hulking szót is, ami esetlent, nehézkest jelent. De maga a hulk nyugodtan fordítható mint 'böszme' vagy 'behemót'. Ezek után érthető, hogy miért is volt ennyire egyértelmű a zöld behemót neve. Sokszor a legegyszerűbb dolgok a legcélravezetőbbek.

magunkat, betérünk egy benzinkúthoz. Itt a tükörben rögtön meg is szemlélhetjük, amint a Hulk előtör belőlünk. Sokat nem lehet merengeni a dolgon, mert jó akciójátékhoz híven máris ellenfelek serege érkezik ellenünk. Rögtön be is gyakorolhatjuk, hogy mire vagyunk képesek, majd miután ugrándoztunk az egyik katonai helikopteren, máris felébredünk az ágyunkban. A következő részben egyik barátunk és tanárunk, Prof. Crawford meghívására be kell lopakodnunk a katonák ellenőrzése alatt tartott kutatólaborba. Itt található ugyanis az a gömb, aminek segítségével talán megszabadulhatunk nyavalyánktól. A kísérlet során egy jó adag gamma-energia (ez az az eszszencia, ami minket Hulkká tesz) szívódik be a gömbbe. Professzorunk pedig idióta vigyorral transzferálja magába mindezt, hogy ő is egy nagydarab, és majdhogynem sérthetetlen lénnyé változva rögtön le is lépjen. Pfff, így bizzunk meg a profokban! A játék elkövetkezendő részében lesz minden: üldözés, csaj kiszabadítása, magunk gyógyítása, főellenfelek agyalása. Nem fogunk unatkozni egy percig sem, mert ez nem az a játék.

A játékmenet a fent említett kategóriának megfelelő, azaz az ég adta világon semmilyen fegyverrel nem rendelkezünk, csak a két, meglehetősen nagy öklünkkel, lábunkkal és fejünkkel. Hulk képében kb. ennyire van szükségünk ahhoz, hogy végigverjük a népet a játék során. No meg persze a gamma-energiára, aminek segítségével elővarázsolhatjuk speci tudományunkat is. Alaphelyzetben egy három kombós ütéskombinációval rendelkezünk. Ezt lehet durvítani a gamma-gomb aktív nyomogatásával, mivel ekkor feltöltődik az ütés, és egy-egy csonttörő egyenest vihetünk be a szembejövőnek. Másik fő taktikánk, hogy el tudjuk kapni a körülöttünk tébláboló és szánalmas kis fegyvereikkel lövöldöző katonákat. Ezután a szerencsétlen ott csüng irdatlan erős szorításunkban, és arra vár, hogy vagy eldobjuk a társaira, vagy egy nyakroppantó földhöz vágást adjunk neki, esetleg a felhőkarcoló tetejéről röptessük a mélybe. Ez utóbbi munkánkat egy meglepően élethű halálsikoltás követi. De nem csak ellenfeleket ragadhatunk meg, hanem szétszedhetjük és fegyverként használhatjuk a belső falborítást, oszlopkokat, autókat és vascsöveket, de még a tank roncsát is. Ha ilyesmi a kezünkbe akad, akkor nem sima kis pofonokat osztunk, hanem a szerencsétlenek rövidesen megtudják, milyen az, amikor valakit fejbe vernek egy 200 kilós vascsővel, betonkockával, stb. Ez természetesen csak a kezdet, és rövidesen kifundálhatjuk, hogy bizony a gamma-gomb segítségével komolyabb támadásokat is véghez tudunk vinni. Pl. felugrás után a levegőben szépen feltöltjük magunkat, majd az iránygombokkal betájolt ellenség nyakába érünk le, ami, lévén, hogy a Hulk gyerek kb. fél tonna, nagyon aranyos sebzést oszt ki. Nagy kedvencem a Sonic Clasp, ami nem más, mint egy jó nagy tapsolás. Mivel Hulknak legalább fél négyzetméteres tenyere van, és egész jó erőben lenledzik, ezért a kívánt irányban mindenkit ledönt a lábáról a légnyomásszerű jelenség. Ezzel egyszerre több ellenfelet is lehet támadni. Azt, hogy éppen hány arcot osztottunk ki, minden egyes támadás után közli velünk a program. Nálam a max. 7 volt, de sajnos a biztatásképpen kiírt feliratok teljesen véletlenszerűek, így semmi ütős beszóláshoz nem volt szerencsém. Ennek ellenére a játéknak ez a része megállja a helyét, mivel mindenben megfelel a kategória kihívásainak. Azt azonban kicsit hiányoltam, hogy nem lehet fejlődni az egyes támadásokban. Ez adott volna némi pluszt a játékmenetnek, és jobban ösztönözte volna a játékosokat az előrehaladásra.

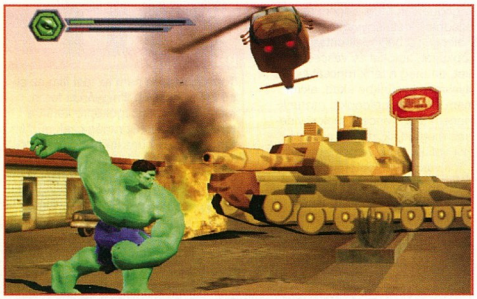


A nagy verekedésekhez persze nagy ellenfelekre is szükség van. E tekintetben nagyon nem le-

HULK A VÁSZNON

Természetesen nem az idei film az első próbálkozás a filmgyártás terén. Már 1966-ban mozgóképre került a történet, igaz, ekkor még csak rajzfilm formájában. Ehhez képest nagy lépést jelentett a 77-es TV-feldolgozás, amiben – az azóta már elhunyt – Bill Bixby játszotta Bruce szerepét, míg Hulk bőrébe Lou Ferrigno bújt. Róla talán többet hallhattunk, lévén, hogy ismert testépítő (Mr. Universum 1973-74, Mr. America 73) A Hulk sorozattal vált még híresebbé, és került be a filmszakmába. A Hulk mellett láthattuk Hercules-ként is (1983). Ami igazán nemes gesztus volt Ang Lee-től, hogy Ferrigno a mostani filmben is szerepelni fog. A most 51 éves színész nem

fog gondot okozni a mostani Hulknak, lévén, szerepe szerint csupán egy biztonsági őrt játszik. Természetesen nem kell külön hangsúlyoznom, hogy számára nem ez a lényeg, és nyugodtan fogja tűrni, hogy egy számgéppel megalkotott zöld monstrum jókora füleseket osszon ki neki. A filmes részhez tartozik még, hogy a már említett TV sorozatokat a várt nagyobb érdeklődésre tekintettel június 3-án jelentették meg DVD-n (R1 természetesen). Maga a premier június 20-án volt, kis hazánkban pedig július 3-án debütál a mozikban az idei feldolgozás. Ha nem szeretnétek a nagydarab zöld szörnyeket, akkor is érdemes ellátogatni egy moziba, mivel Betty Ross szerepét a kis csinibaba Jennifer Connelly alakítja. A 170 centis szépséget először még a Sergio Leone fémjelezte Volt egyszer egy Amerikában (1984) láthattuk, igaz, ekkor még csak 14 éves volt, de most, hogy már 23 évessé öregedett, szerintem több látnivaló terem számunkra. Természetesen a kimagasló művészi alakítására gondoltam...



Opsz, valami megcsípte a hátamat...

BRUCE BANNER KÉT ÉNJE

A Hulk figurája az évek során több változáson ment át a Marvel Comics-nál (kezdetben pl. a teremtmény nem zöld, hanem szürke volt). Ezzel együtt mindig is alteregójához, a tudós Bruce Bannerhez volt kötve, összeláncolta őket egy nem szűnő, nehéz kapcsolat. Úgy tűnik, éppen ez a kapcsolat tartja ébren a rajongók érdeklődését, és a két figura közti dinamika teszi alkalmassá a karaktert a mozifilmes megjelenésre is.

„Fiatalabb koromban imádtam a Boris Karloff főszereplésével készült Frankensteint, és a Dr. Jekyll és Mr. Hyde-ot is - mondja Stan Lee, a figura egyik szülőatyja. - Az jutott eszembe, milyen nagyszerű lenne a kettőt kombinálni, és kihozni belőle egy olyan szereplőt, aki emberi lényből szörnyeteggé tud változni. Mindig úgy éreztem, hogy a Frankenstein-filmben a rém igazából egy jófiú. Senkit sem akar megsebezni, mégis folyton üldözik azok az idióták. Arra gondoltam: miért ne lehetne egy szimpatikus szörnyeteg a főszereplő, aki képes oda-vissza változni? Így lett a Hulk az első szuperhős, aki egyben a történet szörnyfigurája is."

szünk elkényeztetve, mivel az első jó pár pályán csak a katonai erők speciális alakulatai fognak felvonulni ellenünk. Igaz, ők aztán bevetnek mindent, amijük csak van, de ez eléggé kevésnek bizonyul. Nem véletlenül rakták őket az elejére. Későbbiekben annyiban felfejlődnek, hogy speci kézi pajzsot kapnak, amin csak a legerősebb támadásokkal tudunk áthatolni. Valamint bosszantóak még a rakétavetővel felszerelt ipsék. Amint túléljük az első néhány pályát, nagyon érdekes módon – semmiféle előzmény, vagy ilyesmi – előbukkan egy vámpírforma lény. Ő Half-Life. Elég kellemetlen, mert nagyon gyors, és még energiát is szív. A későbbiekben is találkozhatunk hasonló, kiemelt ellenfelekkel (Flex, Guradian), de számuk relatíve kicsi. Mivel kedves professzorunk nem csak magát „oltotta be" a gamma energiával, hanem segítségével egy kisebb, speciális sereget is készített, így rövidesen a katonák már csak bosszantó kis lények lesznek. Figyelmünk ezekre a lényekre irányul, hiszen ők is képesek lesznek hozzánk hasonló támadásokat is végrehajtani. Sőt, a Hulk-forma robotok sugárfegyverei eléggé veszélyesek. Jó móka, amikor ilyenből vagy hat támad egyszerre...

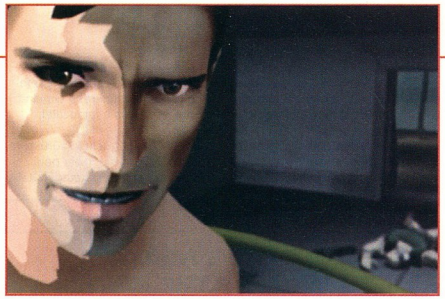
A megjelenítés sajnos elég sok kívánnivalót hagy maga után. Elég sokat gondolkodtam azon, hogy ez a játék értékelése szempontjából mekkora negatívumot jelent. Ugyanis a játékmenet pörgő és gyors, egy helyszínen nem tartózkodunk valami sokat, így ezek hiperrészletes ábrázolása felesleges, valamint lassítaná a program sebességét is. Az azonban kétségkívül nem tetszett, hogy a pályákat felépítő „egységek" nagyon gyakran ismétlődnek. Ugyanazok a folyosók, ugyanazok az autók, falak, ajtók.

Ebben a tekintetben lehetne változatosabb is. Szerencsére a pályaszerkesztés valamivel jobb, ám itt sem fogunk hanyatt esni a meglepetésektől. Ha már egy folyosón kétszer kell végigmenni egy kapcsoló miatt, akkor az már bonyolult feladványnak számít. Másik nagy kérdés, hogy ha már egyszer szétvertünk valamit apró darabokra, akkor miért jelenik meg még egyszer, ha másfelé nézünk pár másodpercre. Az, hogy a katonák néha végtelenítve jönnek, még elmegy, de ez már azért furcsa. A karakterek jól kidolgozottak, és jól látszik, hogy a Hulkra és a főellenségekre nagyon ügyeltek.

Magának a grafikai motornak nagyon nem kell brillíroznia, mivel hipereffektusokat nem csodálhatunk meg játék közben. Hangok tekintetében eléggé felemás kép alakult ki bennem. Egyik nagy pozitívuma a játéknak, hogy Bruce hangja nem más, mint Eric Bana, aki természetesen a filmben is Bruce-t játssza. Hulk ordításai is ott vannak a szeren, és senki meg nem mondaná, hogy az emberi hangképzésnek valami köze lenne ehhez az állatias üvöltéshez. Ami kicsit szerényebb, az az ellenfelek szerencsétlen beszólásai, valamint a hangosbemondók ötvenszer ismételt értelmetlen mondatai. Mindezt akár Dolby Digital 5.1-es kiszerelésben is élvezhetjük. A szabvány kétségkívül magas technikai szintjének eléréséhez látszik, hogy a kezdeti Universalos főcím alatt berecsegett a hang. Persze ez még nem DD 5.1, de ha már ilyen szintre került a játék, akkor ide is illett volna valami minőségi cuccot berakni.

Végezetül néhány apróság, ami még előbukkant. Az egyik legfontosabb, hogy külön meg kell dicsérnem az átvezető videók minőségét és szerkesztését. A Bink formátum ismét a helyzet magaslatán szállítja a hiperjól renderelt karaktereket és mozgásokat. Különösen széles technikával – hasonlóan a XIII-hoz – elérték azt is, hogy teljesen képregényes, azaz rajzolt hatása legyen a karaktereknek. Ezek a részek egy jó nagy adag élményt nyújtanak, és ismét fellendítik a már-már ellaposodó történetet.

Másik kiváló ötlet, hogy nem csak a történet szerint játszhatunk a Hulkkal. Lehetőségünk van egy adott pályára ugrani, és ott a



főellenségekkel ismét megküzdeni. De ha akarunk, akkor végtelen ellenfél ellen harcolhatunk, ahol a cél nem más, mint a legtovább túlélni. Ha pedig rombolási vágyainkat nem elégítették ki az eddigiek, akkor egy csarnok áll rendelkezésünkre, hogy a legrövidebb idő alatt összetörjünk mindent.

A sok pozitívum mellett a már említett betegségeken kívül számos apró és bosszantó hibával állunk szemben. Lassan már egyik játéknál sem kell külön említenem (sajnos), hogy erősen érezhető a konzolos hatás. Miután elindítottuk a játékot, gyorsan el is felejthetjük az egeret. Lehet ugyan használni, de úgy vannak létrehozva a kapcsolók, hogy billentyűvel ötször előbb elintézünk mindent. Az irányítás is ennek megfelelően, hát, nem az igazi. A kedvencem, amikor megyünk egy folyosón, majd hirtelen nézetet vált a játék, de ha nyomva tartjuk a gombot, akkor ugyanarra megyünk tovább, mint eddig. Ha elengedjük, és ismét lenyomjuk, akkor persze már a gomb irányultságának megegyezően mozdulunk el. Mindez a kamerakezelés hiányosságaiból adódik. Egyszerűen nem értem meg, hogy miért nem lehetett egy folyamatos hátsó nézetet megvalósítani, ami intelligensen követi karakterünket. Ehelyett majdnem fix a nézet, és vannak olyan helyek, ahova még csak véletlenül sem láthatunk be. Ezt kívánták ellensúlyozni a szabad körülnézés funkcióval, azonban ezt egy akciódús játékban használni eléggé szerencsétlen.

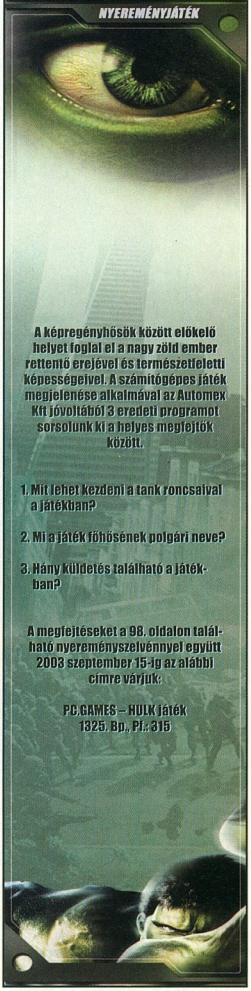
A játék reklámjában külön szerepet kapott, hogy a hulkos, agyatlan aprítás mellett, amikor éppen Bruce-szal játszunk, lesznek észt igénylő feladatok is, valamint a lopakodáson és a bújócskán lesz a hangsúly. Nos, ebből a részből nem véletlenül van kevesebb a játékban. Az észt igénylő feladatok kimerülnek pár láda arrébbhúzásában, valamint az idióta számítógép-feltörésekben. Ez utóbbi abból áll, hogy 20 sec alatt kell a felső megadott kódot az alsó sorból kirakni úgy, hogy egyszerre csak kettőt cserélhetünk ki. Nem tudom, kinek támadt ilyen ötlete, de ez eléggé távol áll a játék mentalitásától.

A nagy konklúzió végül is az, hogy sikerült egy, a kategóriának megfelelő jó kis játékot összehozni, ami számos olyan problémával küzd, amit 2003-ban egyszerűen nem szabad elkövetni. A legszomorúbb, hogy nem hiszem el, hogy ez a fejlesztőknek nem tűnt fel. Egyszerűen sürgette őket az idő, bár még így is jóval a premier előtt befejezték a munkát. Ez idő alatt nyugodtan javítgathattak volna pár dolgot. Mivel nem tették, ezért nem mondhatok mást, mint hogy a Mátrixhoz hasonlóan ez a játék sem lesz az év nagy durranása. Tradíció ide, Hulk-kultusz oda. Jó vele játszani, érezni, hogy milyen is Hulknak lenni, aprítani a népet. De sajnos semmi olyan extrát nem ad, amire felkapnánk a fejünket. Akinek mindez elég, az ne hagyja ki, a többiek gondosan fontolják meg, mire és mennyit fizetnek. HF.

Ch00ler

HULK

NYEREMÉNYJÁTÉK



A képregényhősök között előkelő helyet foglal el a nagy zöld ember rettentő erejével és természetfeletti képességeivel. A számítógépes játék megjelenése alkalmával az Automex Kft jóvoltából 3 eredeti programot sorsolunk ki a helyes megfejtők között.

1. Mit lehet kezdeni a tank roncsaival a játékban?

2. Mi a játék főhősének polgári neve?

3. Hány küldetés található a játékban?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 szeptember 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – HULK játék
1325 Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 700 MHz, 192 MB RAM, DirectX 8.1, 1.5 GB HDD, Direct 3D grafikuskártya 64 MB RAM
JAVASLAT: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Direct 3D grafikuskártya 128 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Spiderman - The Movie	X2 - Wolverine's Revenge
Trainer, Háttérkép	LAN/INTERNET	81%	70%

- \+ Hulk érzés
- \+ Játékmenet
- \- Grafika
- \- Konzol, konzol, konzol!
- \- Kamerakezelés

82%

STRATÉGIA

Az idei E3 során talán a stratégiák körül volt a legkisebb felhajtás. Ez nem nyomta rá a bélyegét rovatunkra, a címeket végignézve láthatjátok, igen erős és színes a felhozatal.

A War of the Ring személyében végre egy méltó Gyűrűk Ura feldolgozást tisztelhetünk, a Ground Control 2 célja pedig szimplán: megreformálni a valósidejű stratégia kategóriát.

TARTALOM

39 LORD OF THE RINGS: THE WAR OF THE RING
A játék készítői bepasszírozták Középföldе legnagyobb csatáit, és szerencsére nem hagyták ki a ziccert, mindkét oldalon beszállhatunk az ütközetekbe.

42 GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS
A játék első része kiemelkedően jól sikerült. Ennek ellenére rögtön a kiadása után eltűnt a süllyesztőben. A készítők nem adták fel, és még magasabbra tették a mércét.

44 SAVAGE
Milyen lehet, ha ötvözzük a stratégiák megfontoltságát, taktikáját az FPS-ek pörgős akció dús játékmenetével? A béta teszt alkalmával szerzett tapasztalatainkat most megosztjuk veletek.

46 REBELS
A sokáig mostoha sorsú Rebels végre megérkezett. Besúgók, örök, és válogatott nehézfiúk próbálnak minket megakadályozni abban, hogy megszökjünk a börtönből.

48 THE SIMS SUPERSTAR
Lassan elkészül a Sims2, de előtte még két kiegészítést ígértek a készítők. Az első, a Superstar megérkezett, hogy végre akár mozisztárt is nevelhessünk kis krapekjainkból.

49 NORTHLAND
A Cultures sorozat első két része méltánytalanul kis hírverés mellett jelent meg, pedig remek grafika és Settlers-szerű játékmenet jellemezte őket.

50 RISE OF NATIONS
A Microsoft újabb birodalomépítős, korokon átívelő stratégiát jelentetett meg, az Age of Empires hibáit kiküszöbölve, a pozitív erényeket tovább csiszolva.

52 GHOST MASTER
Újra lehetőséget kaptunk, hogy rosszalkodjunk egy kicsit. Segítőink kísértetek, szellemek, lidércek, akiket váratlan látogatóként beköltöztethetünk családi házakba, hotelekbe.

46 REBELS
Mindig öröm hazai készítésű játékot tesztelni, hát még ha ennyire hosszú ideig kellett várni rá.

ELŐREJELZÉS

Northland	2003/07	GMX Media
Warcraft III: The Frozen Throne	2003/07	Vivendi
Napoleon	2003/07	GMX Media
Age of Wonder: Shadow of Magic	2003/07	Take 2 Interactive
Empire of Magic	2003/08	Nobilis
Heaven and Hell	2003/08	CDV
No Man's Land	2003/08	CDV
Homeworld 2	2003/08	Vivendi
Lords of the Realm III	2003/08	Vivendi
1914: The Great War	2003/08	JoWood

TOPLISTA

1. C&C Generals	Electronic Arts
2. Sim City 4	Electronic Arts
3. Age of Mythology	Microsoft
4. Praetorians	Eidos Interactive
5. Warcraft 3	Blizzard
6. Haegemonia	Wanadoo
7. American Conquest	CDV
8. Rise of Nations	Microsoft
9. Impossible Creatures	Microsoft
10. Platoon	Digital Reality

VIVENDI
LIQUID ENTERTAINMENT
WWW.LOTR.COM/FRAME_WARRING.SHTML
2003. NOVEMBER 28.

LOTR:

THE WAR OF THE RING

„– Az elmúlt esztendőben sok különös és félelmes csodának voltam tanúja. A mezők zsenge paszulyt és gombát teremnek, a kiskertekben kipusztul az articsóka. Decemberben volt egy igazán meleg nap, s a holdat kék fényudvar övezte. A naptárak telis-tele vannak vasárnappal, s egy kékszalagos Holstein-Fríz két eleven biztosítási ügynököt ellett. Meghasad a föld, a kecskék belére tengerészcsomókat kötnek. A nap elfedi orcáját, az egekből burgonyaszirom-eső hull...
– S vajh mit jelentenek mindezen dolgok?
– Gőzöm sincs. De remekül hangzott...”

(Henry N. Bears – Douglas C. Kenney: Gyűrűkúra)

Az ám, remekül, pont mint egy játék beharangozó reklámja. Hé, hé, tegyétek csak le azokat a köveket, barátaim! Magam is A Gyűrűk Ura nagy rajongója vagyok, a könyvből külön olvasópéldányom van, s késlekedés nélkül mindennemű diplomáciai kapcsolatot megszakítok azzal a személlyel, aki a Nagy Műről akárcsak egyetlen rossz szót megenged magának (bombázni csak azért nem kezdem el, mert nincsenek meg hozzá a taktikai csapásmérő eszközeim). Mindössze kissé gyanakodva szemlélem, ahogyan a világot elárasztja a Gandalfos T-shirt és a Frodós bögre, s különben is, el tudjátok képzelni, milyen nehéz egy olyan játékról ismertetőt írni, amelyről adatunk csupán a fejlesztőktől van? Higgyétek el, mindezek ellenére magam is lelkes megszállottként üdvözlöm, ha a számítógépem monitorára nyomul be Középföld-de világa. Márpedig nyomul, annyi bizonyos. A Gyűrűk Ura háromrészes kalandjáték után (igaz, annak még csak két része jött ki, de manapság az már természetes, hogy háromszor adnak el nekünk valamit) most valami más van készülőben. A Black Label Games kiadásában jelenik meg az év második felében a Liquid Entertainment műhelyében készülő játék: a The War of the Ring. Real-time stratégia Középföld-e világán! Ez igen, ez kell nekünk! Hatalmas, hősköltemények-be illő csaták, vonuló ork hadak, pompás elf íjászseregek, törpök rettentő harci maszkokkal, nazgúlok, rohani lovasok, entek, s ki tudja mi minden még!

Szó se róla, egy ilyen játékkal szinte lehetetlen megbukni manapság. Egész egyszerűen azért, mert ma Tolkien-konjunktúra van: ezzel a névvel, illetve a Középföld-de márkavédjeggyel mindent el lehet adni. Érdekes kérdés, hogy ha a film nem született volna meg a közelmúltban, vajon a játékipar a régi C-64-es The Hobbit és a War in Middle-Earth után rákapott volna-e a témára – mindenesetre tény, hogy az említett játékok óta a számítógépes játékok világa legalább akkorát fejlődött, mint a filmes trükkök elkészítésének mestersége, így éppen ideje volt már egy ilyesmi játéknak.

A War of the Ring küldetései Középföld-e történelméből többet ölelnek föl, mint a film eseményei (ha nem számítjuk a film első részének bevezető képsorait). Az eseményeket nagyjából onnan követhetjük nyomon, hogy Szauron visszatér Dol Guldurba, és seregeit egyre növelve megkezdi a hajszát az Egy Gyűrű után (megszállottaknak: Középföld-e harmadkorának 2460. esztendejében történik ez). Arról egyelőre nincs információ, hogy a közel hatszáz évet felölelő történeleműből hány epizód jelenik meg a küldetésekben (a Liquid-nél is tisztában vannak azzal, hogy a rajongók betéve tudják azt a közel 250 csatát, ami ez idő alatt zajlott Középföldén), azt azonban tudjuk, hogy a játék nem Mordor bukásánál, hanem (számomra túlságosan marketing-ízűen) a Helm-szurdokban lefolytatott csatánál ér véget. (A fejlesztők szerint a Gyűrűháború utolsó hatalmas csatái már nem fértek a koncepcióba. Na persze...)

Mind a jó, mind a gonosz oldal seregeit vezethetjük, s bevallom, ez utóbbi jobban izgat, még akkor is, ha a könyv és a filmek eseményeit a hősöknek drukkolva izgultam végig. Vajon Szauron hű szolgájaként módunkban áll majd átírni Középföld történel-

Csak három? Üljetek le kajálni, ezeket elintézem addig egyedül

LESZ-E JÁTÉK A SZILMARILOKBÓL?

Nem tudom, ki hogy van vele, én kevés dolgot várok annyira, mint hogy egyszer valaki grandiózus játékot készítsen Tolkien egész életen át írt, ám életében meg mégsem jelent könyvéből: A szilmarilokból. Mivel ilyesmiről eddig híreket sem hallottam, ezért olvastam izgatottan, amikor Ed Del Castillo, a The War of the Ring kreatív igazgatója, a Liquid Entertainment vezetője egy riportban így nyilatkozott: „– Rengeteg dolog van még, ami egy későbbi játékba kerülhet. Akárcsak az Első Kor. Az egész Első Kor fantasztikus, nagyszerű, de ezzel most nem tudtunk foglalkozni.
– Akkor ez lehet a következő.
– Úgy van. Rengeteg olyan dolog van benne, ami feldolgozható: elég csak a törpék és az orkok háborújára gondolni. De ott van még a népek vándorlása az Első Kor után, hogy hogyan kerültek a sárkányok északra, a balrog délre... uramisten, mennyi téma!” Ed, minden rossz szavam visszaszívom, 100%-ot adok a The War of the Ringre, ha pocsék lesz, akkor is, de csináljátok meg A szilmarilokat! Lécci, lécci, lécci...

Na tessék, a szardínia szaga idevonzotta a többit is

A KLASSZIKUS ÓS: WAR IN MIDDLE-EARTH

Középföld világa mindig is vonzotta a számítógépes játékok készítőit. Készült a témából egy szöveges és több hagyományos kalandjáték is, de a Lord of the Rings: The War of the Ring felmenőjeként mégis inkább a War in Middle-Earth című játékot jelölhetnénk meg, amely, bár megjelent C-64-re és Amigára is, igazán nagyot csak az utóbbin durrant. Ennek nem annyira az volt az oka, hogy azon a gépen szebb volt, sokkal inkább az, hogy a klasszikus mászkálós kalandjátékot kiegészítették egy stratégiai résszel (azaz a két platformon két markánsan különböző játék futott ugyanazon cím alatt!). Ily módon a játékosnak egyszerre kellett Frodóék útját figyelemmel követni, s irányítani őket, mikor merre menjenek, valamint a Szauron gyülekező seregei ellen felvonuló rohani, gondori, vasdombi, bakacsinerdei, stb. seregeket parancsnokolni. Ez teljesen újszerű megoldás volt, olyan hibrid műfaj, amely igazán csak az utóbbi években terjedt el a stratégiai játékok körében.

mét? Elhullik-e csapásaink alatt Aragornék serege, elfogjuk-e a „mockosz kisz hobbitokat", vagy a sors kerekét mi sem lendíthetjük ki útjából? Kár, hogy ezekre a kérdésekre a játék megjelenésével sem kapunk választ, hiszen ezt várhatóan az első kiegészítő kínálja majd föl.

A hírek szerint a játékban nem nagyon kell erőforrás-menedzsmenttel bajmolódnunk; hogy ez rossz vagy jó hír, ki-ki döntse el maga. Némi vasérc a fegyverekhez, némi táp a harcosoknak, s már indulhat is a real-time klikkelgetési képességünk és az MI közötti versenyfutás. Hasonló a helyzet az egységek fejlesztésével is, hozzátéve, hogy itt nem annyira a koncepció, sokkal inkább a kényszer volt a nagy úr: Tolkien világából – bármily aprólékosan dolgozta is ki azt írója – nem derül ki, hogy harci felszereltség tekintetében magasabb haditechnikai szintet képvisel-e egy elf íjász, mint egy gondori páncélos. Ily módon – bár erről még nincs infó – várható, hogy a fejlesztés erősebb páncélokat és ütősebb fegyvereket fog jelenteni csupán, ám vélhetően ezért kárpótol majd a sokféle választható nép.

A játék a képek alapján szép lesz, bár a neten látható néhány artwork és a játékból kiszedett képek is jelzik, hogy a stílust jobban meghatározta a Battle Realms alapjául szolgáló motor, mint a Középföld világát ábrázoló számtalan gyönyörű festmény (a Liquid Entertainment készítette a Battle Realms című játékot, annak alapjaira építkezik a derekasan felturbózott The War of the Ring motor). Ha mindenképp a festmények hangulatával szeretném érzékeltetni a hatást, azt mondanám, a The War of the Ring képi világa közelebb áll Ted

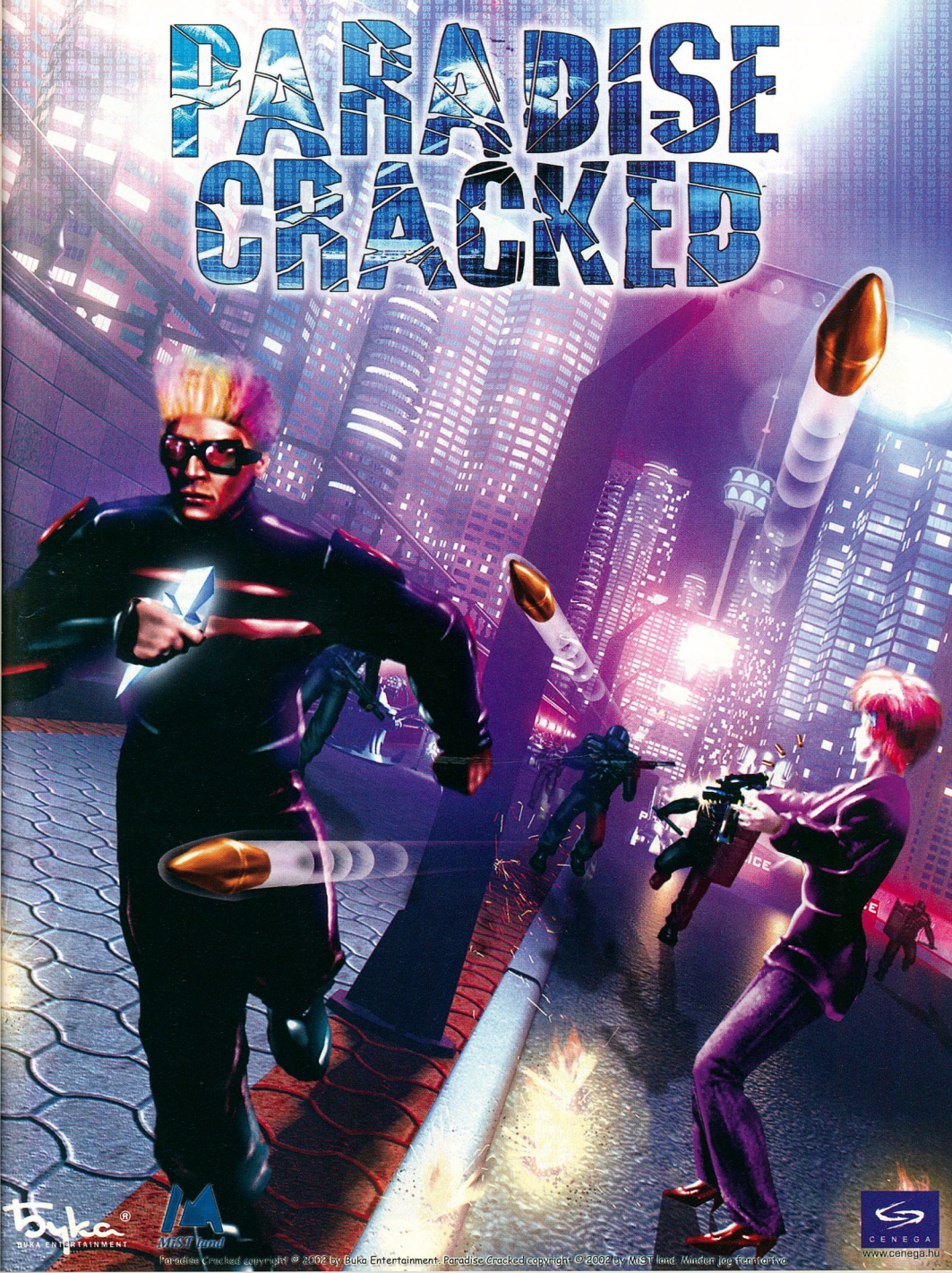
Nasmith vagy John Howe színpompás, olykor harsány festményeihez, mint Alan Lee költői, sejtelmes, nosztalgikus ábrázolásmódjához. Ám mivel ez itt nem a művészettörténeti óra helye, talán elég, ha azt mondom: olyan Icewind Dale hangulata van a képeknek. Nekem különösebben nem tetszik, de meglehet, a hatalmas seregekhez, látványos effektekkel telerakott összecsapásokhoz jól illeszkedik majd ez a színvilág.

A harcorientált játékban értelemszerűen nagy szerepe lesz a hősöknek (köztük természetesen a könyv főszereplőinek is). Lesz tapasztalati pont, ennek megfelelően karakterfejlesztés is. Az alkotók interjúikban arról panaszkodtak ugyan egy kicsit, hogy a rosszarcúak között kevesebb a nagy egyéniség, a gonosz hős (a nazgúlok, néhány nevesített ork vezér, ilyesmi), de például a Középföld világából készült első gyűjtögetős kártyajáték (Middle-Earth: The Wizards) megmutatta, hogy a tolkieni világ igen gazdag ezen a téren is, hogy kis utánajárással könnyen megismerhetőek a sötét oldal szereplői.

A fejlesztők multiplayert is ígérnek, nyolcszereplőset ráadásul: ez érdekes, vajon a rohani lovasok összekapathatnak északi kószával? Lesz-e vajon olyan kampány, mint a Red Alert 2 kooperatív multijai, ahol a haverral együtt gyakhattuk az ellent? Sajnos e téren egyelőre több a kérdés, mint a válasz.

A játék üzleti sikere nem kétséges – hogy a rajongók szívéhez is megtalálja-e az utat, az majd kiderül. Az biztos, hogy versenytársa lesz elég, hiszen készül egy online Középföld-játék, jön a kalandjáték harmadik része, s nagyon meglepődnék, ha az ünnepek táján nem botlanánk még bele az eldugott utcasarkokon egy-két fejlesztés alatt álló Középföld-projektbe. Én tisztelettel csak annyit kérnék a derék fejlesztőktől: csak semmi „forradalmi újdonságot", semmi „soha nem látott karakterfejlődési rendszert", innovatív megoldást! Ezekkel már tele a spájz, nem kérünk mást, csak hangulatot, szenvedélyt, mely a tisztes iparosmunkát mesterművé teszi, olyanná, ami méltó Tolkien egész életen át tartó megszállott alkotólázához és Középföld csodás világához. (E záró sorok közben az olvasó elérzékenyül, grandiózus zene szólal meg, egyre erősödik, és a csúcsponton felcsendül az ének: *Ó, a levelek lehullanak, a virágok elhervadnak, a folyók mind-mind republikánusok. Ah, ki gyűjt majd kesudiót, ugrik hoppolát a pálmák alatt? Ki nyírja egyszarvúimat? Kórus: mi vagyunk a kórus, és egyetértünk. Egyetértünk, egyetértünk.*)

Tarcsa Zoltán



Paradise Cracked copyright © 2002 by Buka Entertainment. Paradise Cracked copyright © 2002 by MiST land. Minden jog fenntartva.

VIVENDI UNIVERSAL
MASSIVE ENTERTAINMENT
WWW.GROUNDCONTROL2.COM
2004 I. NEGYEDÉVE

GROUND CONTROL 2

OPERATION EXODUS

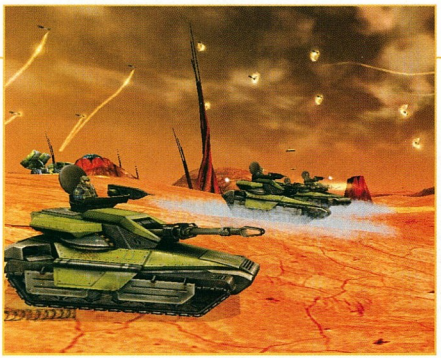
A Ground Control kiemelkedő volt a maga nemében, de méltatlanul kis port kavart a játékvilágban. A folytatást már most rengetegen várják, a képek alapján meghatározó szereplője lehet kategóriájának...

Még szerencse, hogy beragadt a hátramenet

3000 éve történt... A pénzéhes Crayven Corporation és a vallásos köntösbe burkolózó Order of The New Dawn vérre menő háborút vívott egymással egy idegen technológia birtoklásáért. A harcok középpontjában egy kezdetben alacsony rangú tisztecske állt, aki a társaság alkalmazottjaként először csak egy szakasznyi harcosnak és egyetlen csapatszállító úrhajónak parancsolt. Ám ahogy sikert sikerre halmozott, egyre több és jobb felszerelést kapott. Hamarosan egy egész hadsereg követte utasításait – terepjárók, páncélozott járművek és harckocsik, önjáró lövegek és vadászgépek kerültek irányítása alá, melyek a dropshipekből előrontva ontották a halált sivatagban, füves pusztákon vagy éppen zord jégmezőkön harcolva. Ám idővel a sikeres parancsnok felismerte: rossz oldalon áll, és mindenét hátrahagyva csatlakozott az ellenséghez, hogy a másik oldalon küzdjön az igazságért...
De mindez már a múlté. Az ádáz küzdelem résztvevői már csak a krónikákban léteznek – ám a harc továbbra is tart. Igaz, most már sokkal komolyabb méretekben, hiszen a két szembenálló fél egy-egy nagyhatalom, az Északi Csillag Szövetség (North Star Alliance) és az öreg, ám annál erősebb Terran Birodalom. Vajon megéri beszállni a csatába? Nemsokára kiderül...

Elnézéseteket kérem a kicsit hosszú – és talán nem is túl eredeti – bevezetőért, de a Ground Control név hallatán feltörtek a régi emlékek. E 3 évvel ezelőtt megjelent program (de rég is volt már) bizony mérföldkő volt a maga nemében – bár meg kell hagyni, annak ellenére, hogy szinte mindenhol csak jót lehetett olvasni róla (és első kézből mondhatom, nem a marketinggépezet volt e mögött) a Massive Entertainment játéka valahogy elkerülte a stratégák többségének figyelmét. Pedig szinte minden tekintetben mestermunka volt: grafikája – mely teljes 3D-ben pompázott – mind a mai napig megállja a helyét. E cikk megírása előtt ki is próbáltam – gond nélkül fut még most is egy Geforce 4-esen, és még a mai szemnek is kellemes a tankok és katonák animációja: az ágyúk hátrasiklanak lövés közben, üres hüvelyek röpködnek a géppuskákból, és a robbanások még most is beillenek egy augusztus 20-ai tűzijátéknak. Igaz, talán a táj egy kicsit puritán – kevés rajta a tereptárgy –, de hát akkoriban a Riva TNT volt a csúcs... A látvány mellett a hangokra se lehetett panasz – különösen a robbanások fogták meg az embert, de minden a helyén volt, az utolsó hangocskáig – mindez ráadásul pozícionálva (igaz, „csak" szteréóban). Meglepő, de a 3D-s stratégiák betegsége – nevezetesen a kamerakezelés – még csak nyomokban sem kerül elő: könnyen megtanulható és praktikusan egyszerű. Sokszor hajlamos voltam harctéri tudósítót játszani, ráközelítve különböző szögekből a harcoló csapatokra.

A csomagolás mellett a tartalomra sem lehetett panasz: viszonylag izgalmas történet 2x15 küldetésben tálalva, melyet 2 hasonló, ámbár nem teljesen azonos eszközökkel rendelkező oldalon játszhattuk végig. A játékban – akkoriban ritka újdonságként – nem kellett foglalkoznunk nyersanyagok bányászásával. A küldetés elején kiválogattuk a rendelkezésre álló csapatok közül a nekünk szimpatikus egységeket – melyek a történet során végig velünk tartottak és fejlődtek –, és már mehettünk is harcolni. Nem volt más, csak a pergő, tömény akció – elég volt egy kis figyelemelterelődés, és azon kaptuk magunkat, hogy nyomjuk a „restart mission" gombot. Mert hogy menteni nem lehetett ám a küldetések közben – ez mondjuk nem éppen egy pozitív tulajdonság, szidta is mindenki rendesen. :)



Na de mindez a múlté, ugyanis az idei E3-on újra megmutatták – nem is kis büszkeséggel – a fejlesztők a játék folytatását, amely az előzetes infómorzsák alapján valószínűleg kötelező darab a karosszék-generálisok számára. Nem véletlenül hoztam fel pár sorral előbb az első rész grafikáját: remélhetőleg a Massive-os fiúk ismét megmutatják oroszlánkörmeiket. A marketingszöveg szerint a mostani csúcs FPS-ekkel egyenértékű külcsínben fog pompázni a játék, és elnézve a screenshotokat és a bemutató filmeket talán még igaz is lesz e kijelentés. Az általunk irányított ugye a grafika önmagában kevés. A játék alapkoncepciója nem változik: továbbra sem kell nyersanyagokkal bíbelődnünk, csak a harc lesz, és semmi más. Az előző résztől eltérően – ahol a gépet többnyire előre megírt és nem túlságosan rugalmas scriptek irányították – az ellenséget valódi mesterséges intelligencia fogja irányítani. Ez már azt is figyelembe fogja venni, hogy milyen csapatokat hozunk magunkkal: ha légierőre gyúrunk, akkor figyelmet fordít a légvédelemre, vagy fordítva: ha azt „tapasztalja", hogy nincs cuccunk az égből jövő áldás ellen, akkor bátran zakozik a szerepük. Akárcsak a harci egységeket, ezeket is fel lehet szerelni majd mindenféle földi jóval – területre ható fegyverek, rakéták, ágyúk, páncélzat és pajzs is rájuk operálható, így hatékony támogatást nyújthatnak harcoló csapatainknak. Akár egy csata közepén is átalakíthatjuk ezeket a hajókat. Szükségünk van nagyobb utánpótlásra? Nosza, szereljük le a fegyverzetet, hogy több hely maradjon a raktérben, és tegyünk fel egy erősebb hajtóművet, hogy minél hamarabb megjöjjön a segítség. Túl erős az ellenség? Erősítsük meg a páncélzatot, és rakjuk fel a frissen felfedezett rakétarendszert... Ám ennek ára van: a szemben álló fél megsemmisítheti őket, és akkor lőttek a hajónknak, de még súlyosabb a veszteség, ha éppen bevetésre szállította kedvenc szakaszainkat. Ez az újítás még komplexebbé – és remélhetőleg még érdekesebbé – teszi majd a játékot.

Ha lesz olyan jó, mint az előző rész, akkor legalább egyszer ki kell próbálni!

monstrumok mozgatása fenomenális, a lövedékek húzzák a füstcsíkot maguk után, és a szivárvány minden színében pompázó csillagos égbolt szintén szemet gyönyörködtető. Na és persze a robbanások – mert hát azt jó nézni, ahogy a legyőzött ellenfelet elnyeli egy lángoló tűzgömb. De nem is folytatom, beszéljenek inkább a képek, amik itt vannak a szöveg körül.

Mindamellett a játék tartalmáról is van néhány hír, ami talán érdeklődésre tarthat számot – mert hát lat majd saját repülőivel. Remélhetőleg azért ez nem azt fogja jelenteni, hogy az AI már az első perctől kezdve tudja, hogy mi van nálunk – hiszen ez inkább cheat, mintsem intelligencia.

Jelentősen megváltozik a GC univerzum védjegyének is számító dropshipek szerepe. Az előző részben ezek a monstrumok csak dekorációként jelentek meg – a küldetés elején lehozták a kiválasztott egységeinket, és a végén ezek evakuálták a túlélőket. A folytatásban azonban megvál-

Multiplayerben is várható újdonság, lehetőség lesz ugyanis arra, hogy beszálljon valaki menet közben (!!!) egy csatába – a program természetesen figyelembe veszi az éppen játszó csapatok erősségét, és így engedi be az újakat az összpnpi buliba. Remélhetőleg – az AI bevezetésével – skirmish partikat is lehet vívni a gép ellen. Ez ugyanis az előző részből bizony hiányzott, a gépi intelligencia hiánya miatt.

Addig is, amíg kezünk közé kerül a GC 2, javaslom, hogy keritsük elő az első részt, és nyomuljunk vele egy kicsit. Nem csak a nosztalgia kedvéért, hanem azért is, mert a kerettörténet nagyon úgy néz ki, hogy kötődni fog a 3 évszázaddal előbb történt eseményekhez...

SzabFer

Hívd már fel a pályaszerkesztőket, hogy gondolták ezt a kátyút itt elöttünk?

MASSIVE ENTERTAINMENT VILLÁMINTERJÚ

Milyen fő változásokra számíthatunk a játékmenetben az első részhez képest?

Az egyik legfontosabb változtatás, hogy csata közben kaphatunk erősítést. Az első részben kiválasztottad a csapatot, és utána már nem tudtál változtatni az összetételén. Ha elestek egységeid, akkor már nem tudtad pótolni őket, hiszen a játékban nincs nyersanyaggyűjtés, építés. Ha eleve rossz egységeket választottál, könnyen azon kaptad magad, hogy kilépsz a játékból, és újraindítod a küldetést. Ezt szerettük volna elkerülni.

Hogy működik ez a gyakorlatban?

Minél nagyobb területet fedezel fel, annál könnyebben tudsz erősítést szerezni. A pályán el lesznek helyezve különböző pontok, ahol egységeket, járműveket vásárolhatsz. Pénzt szintén akkor kapsz, ha elfoglalsz területeket. Így együtt ez egy elég komplex, de mégis élvezetes játékmenetet eredményez.

SAVAGE

Érdekes jelenség ez az online játékipar – olyannyira, hogy jómagam még nem is igazán mertem belekóstolni. Elrettentő példaként jó pár ismerősöm szolgált ugyanis arra vonatkozólag, hogy miért NE kezdjek bele egyetlen fizetős vagy ingyenes Internetes játékba sem – mert BENNERAGADOK! A sors furcsa fintora volt mégis, hogy rám osztódott a SaVage című játék bétatesztelése – ami tudvalevőleg kizárólag online játszható stratégiai-akciójáték –, így hát előre rettegtem a következményektől.

Ez a piros milyen márka lehet? Ilyen dezodort még sosem láttam

A SaVage című játékról nagyjából és egészében tavaly tavasszal lehetett először hallani, amit azóta is élénk figyelemmel kísérek, hiszen az elhangzott információk és képanyag meglehetősen felkeltette az érdeklődésemet. Mivel egy RPG alapokon nyugvó játéknál igen fontos szerepet játszik a történet, így a SaVage sem szégyenkezhet e téren: jó pár oldalnyi olvasnivalót gyártottak hozzá az S2 Games emberei, melyben igen részletesen taglalják azt a jövőbeli világot, ahol ember és szörny háborúja dúl. És ezt kiegészítve a játék címével azonos képregénnyel egyedülálló támaszt nyújthatnak a sztorinak. Mivel mélyebbre oldalszámunk korlátai miatt nem igen mehetek, elégedjünk meg tehát a fentebb vázolt történettel: vagyon az ember, és az ellenne lázadó vadállatsereg – egyiküket irányítva vehetjük majd fel a harcot a másik ellen.

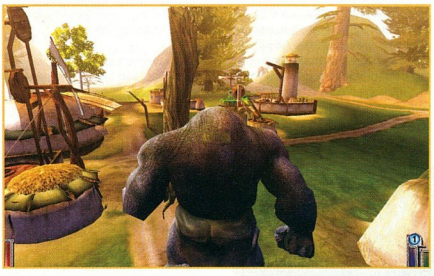
varázslatok) mintsem hiper-szuper ionágyúkra... Szóval elsőként választhatunk fajt, aztán pedig máris láthatunk egy 3D-s terepet, ahol bázisunk előtt három „rabszolga" várja utasításainkat.

Plusz a hős. Míg ez előbbieknek adhatjuk ki a fenntartáshoz szükséges parancsokat (menjenek bányászni, vadászni, halászni – persze ez utóbbi kettő csak vicc volt), utóbbival elmehetünk kalandozni. Ahogy már megszokhattuk más stratégiai játékokból: a térkép felfedetlen előttünk, s az, hogy éppen egy másik játékos is vadul keresgél utánunk, különös izgalmakkal vértezi fel a játékélményt. Mehetünk belső, illetve külső nézetben egyaránt. Azt tudnunk kell, hogy több technika is rendelkezésünkre áll: vagy egyből lerohanjuk a meglepetés erejével élve, vagy pedig izomra fejlesztjük a bázisunkat – sok-sok gyárépülettel és rengeteg harcossal. A végcél: megvédelmeznünk a saját főépületünket, illetve elpusztítani az ellenségét.

A 64 játékost támogató Silverback engine-t direkt erre a projectre írták az S2 fejlesztői, mely azonkívül, hogy mindkét választható oldalt megfelelően egyensúlyozza (hibák és előnyök egységes elosztásával), még rendkívül szép is. Igaz, nem árt, ha egy kicsit fejlettebb géppel rendelkezünk, de ha ez a feltétel megvalósul, igazán egyedülálló látvány részesei lehetünk. Térdig érő fűben gázolhatunk, nyuszikat és mókusokat figyelhetünk meg teljes kidolgozottság mellett – és persze ha tovább és tovább jutunk, a sok NPC karakter által adott küldetések során begyűjtött EXP pontokkal egyre feljebb és feljebb fejleszthetjük magunkat. És akkor már senki sem állíthat meg minket egy ütőképes hadsereg kialakításában…

Annak ellenére, hogy a SaVage-ről csupa jó véleménnyel vagyok, mégsem érzek benne elég erőt ahhoz, hogy átütő sikert arasson. Mintha valami hiányozna még belőle. Bár lehet, hogy csak a béta miatt érzem így, de az, hogy belebújhatunk egy RTS játék karaktereibe, számomra még nem elég unikum, hogy földre boruljak előtte. Tisztelem, és ajánlom mindenkinek, de megváltást ne várjunk tőle. Bár attól még szórakoztathat... Jó játékot mindenkinek!

Bagó Péter



A játék bekategorizálásakor mindjárt érdekes problémakörbe ütközünk, hiszen a hivatalos megjelölés RTSS, vagyis Real Time Strategy Shooter, ami nagyjából a WarCraftban megismert építést és egy Renegade szerű belső nézetet hoz. Persze ez utóbbiban inkább korhű fegyverekre számítsunk (íjak, fejszék,

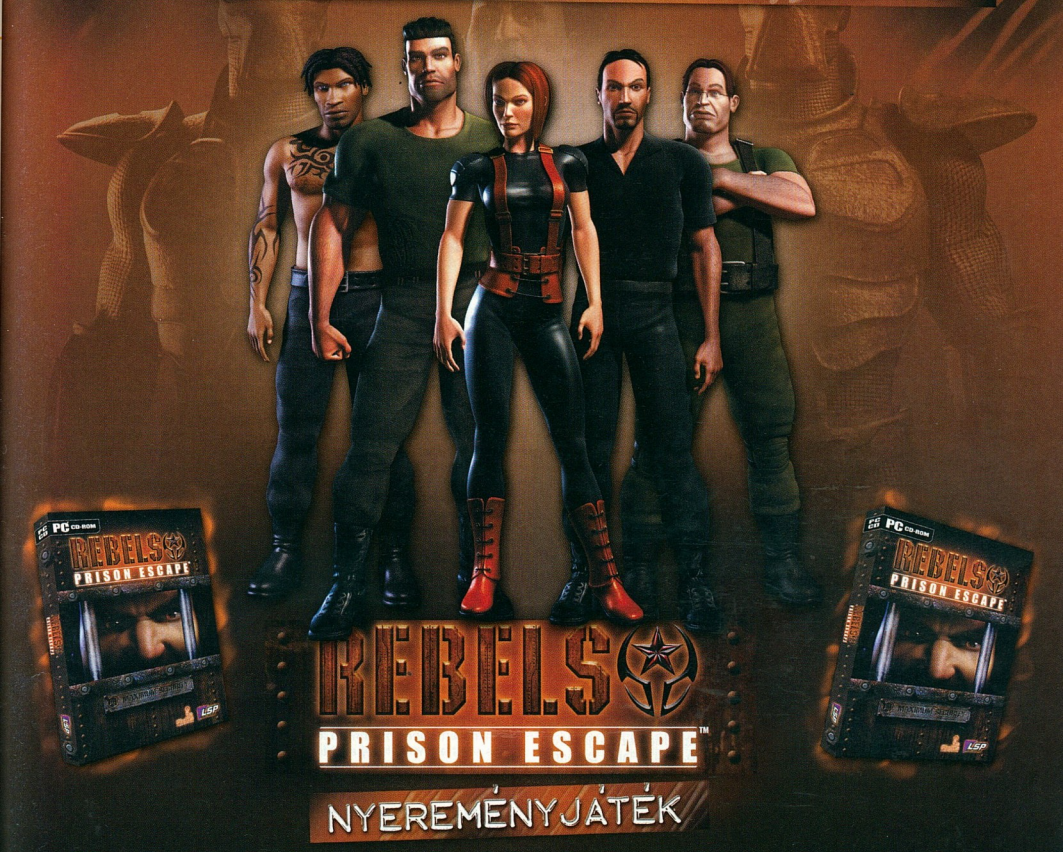
S2 GAMES VILLÁMINTERJÚ:

Hogyan jött az ötlet, hogy két egymástól ennyire eltérő műfajt ötvözzetek?
Eredetileg egy csapatorientált stratégiát akartunk készíteni, de a Silverback engine elkészülte után Jesse Hayes, a vezető tervezőnk arra gondolt, ha már egy ennyire komplex motort használhatunk, akkor hozzuk ki belőle a maximumot.

A játékmenet hogyan épül föl? Bármelyik játékos bármikor nézetet változtathat?
A csapat egy parancsnokból, és a harcosokból áll. A játék kezdetekor minden csapatból valaki elvállalja a parancsnok szerepét, ő innentől kezdve valósidejű stratégiát játszik, vezeti a csapatot, ügyeli a nyersanyagtermelést. A többiek aktívan részt vesznek a csatában, FPS nézetben.

Tudnál mesélni a játék történetéről?
Helyszín a föld, néhány ezer év múlva. Az emberiségnek több szinten meg kell küzdeni az életben maradásért. Szörnyek, és mindenféle vadállatok lepték el a földet, az ellenük folyó harcok már mindennapossá váltak. A természeti erőforrásokért is meg kell küzdeni, a régi korok technológiái, tudományos felfedezései a múlt homályába vesztek. Ebben a helyzetben kell helyt állnunk, és felfedezni, fejleszteni a technológiákat.

NYERD MEG A 25 DB. EREDETI, MAGYAR NYELVŰ REBELS EGYIKÉT..



REBELS
PRISON ESCAPE™
NYEREMÉNYJÁTÉK

pc. games ecobit

Mindig is nagy örömünkre szolgált, ha egy magyar alkotásról sikerül beszámolnunk nektek. A Rebels teljesen hazai produktum, a Philos Laboratories nevét mar megismerhettétek az Alcatraz nevű program kapcsán. Az Ecobit Rt.-vel együtt rendezett közös játékunkban a programról lesz szó, a helyes megfejtők között pedig 25 db eredeti játékszoftvert sorsolunk ki.

Következzenek a kérdések:

1. Mondj legalább 3 példát a játszható karakterek extra képességeire.
2. Hogyan hívják főhősünket a játékban?
3. Megállíthatjuk az időt a programban, hogy kiértékeljük a helyzetet?
4. 2D-s, vagy 3D-s a játék?
5. Milyen mozgalom rövidítése a játékban az A.R.M.?

A megfejtéseket 2003 szeptember 15-ig várjuk a szerkesztőség címére:
1325 Budapest, Pf.: 315

d by kristóf

LSP/ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.
PHILOS LABORATORIES
WWW.PHILOSLABS.COM
9.990 FT.

REBELS: PRISON ESCAPE

Hát, kedves kalandjáték-kedvelő játékostársaim: ezt is megértük. Végre megjelent az egykor – jó három éve – Alcatrazként emlegetett játék, mely az idők során elfogyasztott még egy-két címet, fejlesztőt és kiadót.

Nyugi haver, nem én kentem kátrányt az arcodra!

Egyaránt jelzi ez a játékok piacának telítődését, a színvonal (már legalábbis a technológiai) emelkedését (azaz a fejlesztésbe ölt idő növekedését), és hazánk némiképp még vadkeleti kapitalista viszonyait. Ó igen, nem mondtam volna? Magyar fejlesztésű játékról van szó, amit a Philos Laboratories jegyez, ez pedig olyan tény, amit annak is illik figyelembe vennie, aki a játékok intróját egyébként csak az Esc megnyomásáig követi.

Azok kedvéért, akik még nem hallottak az egykor Alcatrazként indult, s Rebels: Prison Escape címen keresztséget nyert programról, foglaljuk össze röviden a lényeget: ez egy megszökős játék. Rendben, ez nem egy egzakt meghatározás, megpróbálhatnám taktikai lopakodós kalandjátékként is definiálni, de egyrészt definiáljon a fene (meg a Pallas Nagylexikon), másrészt gyanítom, értitek, miről is beszélek. Olyan műfaj ez, amelyből nincs telítve a piac, még akkor sem, ha az utóbbi időben divatba jött a lopakodás, annak minden válfajában. A hasonlóságokat keresve elég csak a Thief-re, a Splinter Cell-re, a Metal Gear Solid-ra gondolni, de ha a Rebels: Prison Escape közelebbi rokonait akarnám megjelölni, akkor a Commandos-t vagy a Prisoner of War-t is említhetném. A játék felépítése ugyanis többé-kevésbé ezekre a játékokra hajaz. Adott egy börtön, adott egy csapat, célunk pedig az, hogy a helyi sajátosságokat, terepviszonyokat megismerve kitaláljuk, miképpen tudnánk meglógni onnan.
Az effajta feladatokhoz persze kerettörténet is dukál, ennek megítélése ízlés dolga: ezúttal egy frissen felemelkedett diktatúra ellenállóiként szerepelünk. Egy titkos találkánkon rajtunk üt, s bebörtönöz minket az Államvédelmi Hatóság (hát hiába, no, le sem tagadható a magyar származás!). A történet persze nem áll meg ennyinél, feladatról feladatra haladva szövődik tovább a sztori, s rajzolódik ki előttünk fokozatosan, miért volt annyira fontos az öt ellenálló, hogy a diktátor személyes figyelmét is magára vonta...

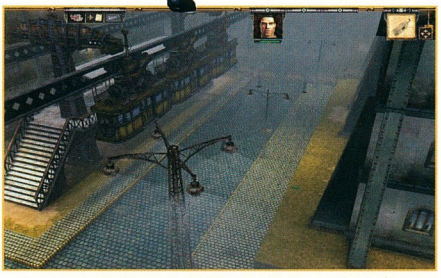
Szóval, a játékos feladata a tömlöcben kezdődik, s a különböző pályákon sorra megismerkedünk az intróban látott kis csapat tagjaival. Ahogyan az ilyen típusú játékokban dukál, a csapat tagjai specializálódott szakmunkások: van, aki a műszaki cuccosokhoz ért (ajtónyitás rulez), van, aki varázsol, s van, aki az álcázás és trükközés nagymestere (álruhák, hasbeszélés). Persze hölgytagja is akad a csapatnak: ő a lesből támadó, árnyékban rejtőző hidegvérű bérmunkás. A team minden tagjának speciális képességeire szükség lesz a továbbjutáshoz, de egyszerre (úgy értem, egy pályán) soha nem kell irányítanunk az öt karaktert, hanem csak kettőt (ritkábban hármat). Aligha nem eddigre már mindenki eldönthette magában, az ő játéka lesz-e a Rebels, mert az ilyen tervezgetős, lopakodós program vízválasztó a játékosok körében. Aki a türelmes megfigyelést, pause melletti hosszas gondolkodást, olykor gyakori visszatöltögetést kívánó próbálkozást, s centiről centire való araszolást kevésbé bírja, s legszívesebben belső nézetbe váltva, gépágyúval a kézben rohanna végig a cellákon és a kerítések tövében, jobban teszi, ha a játékot elkerüli. Itt nem az akcióé, hanem a megfigyelésé és a gondos tervezésé a főszerep. Mindezt átlátható és könnyen elsajátítható vezérlés segíti: egy kulturált menüsor húzódik végig a képernyő jobb oldalán (nem tolakodón, nem hivalkodón, s szinte semmit nem

BÖRTÖNMÚZEUM SZÜLETIK?

Nem tartozik szorosan a tárgyhoz, de egy lapszéli jegyzetet talán elbír a hír: lehet, hogy múzeum lesz a régi veszprémi börtönből. Ilyen börtönmúzeum Európában is kuriózum, talán összesen ha egy akad (Finnországban).
A tervek szerint a látogatók a bírósági munka egykor használatos eszközeit tekinthetnék meg, továbbá bűnjeleket, címereket és ilyesmiket. Még egy cellát is meghagynának eredeti állapotában. Volna nekem egy ingyen PR-javaslatom: az előtérbe tegyék be egy gépen a Rebels demóját. Még talán stílusában is illik, s áki időn belül teljesíti, kapjon ingyen beugrót a múzeumba...

takar ki a képből), de a különböző cselekvésekhez billentyűzetgombok is rendelhetők (egyébként a gyári billentyűzetkiosztásban még a megszállott FPS-rajongók is megtalálják örökbecsű négyesüket: WASD nevű cimboráik ezúttal a kamera mozgatására szolgálnak). A képet viszonylag tág határok között lehet szűkíteni és tágítani (igaz ugyan, hogy ez utóbbinál, különösen, ha fák is vannak a képen, még egy erősebb gép is bericcen), s a kameranézet dőlésszöge is finoman követi a nézet megváltoztatását.

Az irányítás és nézetváltogatás ilyen szintű kidolgozottsága egy lopakodós játékban elengedhetetlen, hiszen minden részletet látnunk kell a cselekvés előtt, a tökéletes megvalósítás dicsérete azonban szükséges, mert akadtak már olyan játékok, amelyek ezen véreztek el.
Bár maga a stílus és a műfaj nem feltétlenül igénynelné, de a Rebels kifejezetten szép is. Maguk az alkotók is ezt emelték ki egy interjúban, amikor a játék vetélytársaitól való különbözősége volt terítéken, s ezt magam is alátámaszthatom. Nagyon hangulatosak a pályák, a századforduló szecessziós ipari világa ötvöződik az ötvenes évekbeli robusztus gyártelepek nyomasztó hangulatával. Mindez vasrácsokkal, ködderl, esővel, hol borongós, hol keményebb zenei aláfestéssel – gyakran azon kaptam magam, hogy játék helyett csak nézelődöm. Mindezt csak ösztönözte az is, hogy a világ valóban él. Öröm volt figyelni, ahogyan a börtönben a különböző fickók tették a dolgukat: a szakács serénykedett, az őrök séta közben körültekintgettek, volt, aki csak fáradtan nyújtózkodott, a konditeremben rabok edzettek – ebben óriási munkája lehetett a programozóknak! Grafika és életszerűség dolgában a játék tényleg lepipálja versenytársait (s versenytársak alatt most minden 3D-s taktikai játékot értek, nemcsak a kifejezett lopakodósokat). Ettől függetlenül magam továbbra is a 2D mellett teszem le a garast; amíg a gépek nem izmosodnak még egy kicsit, illetve amíg az erőmű gépek ott nem figyelnek minden játékos asztalán, addig a poligonos tájak mindig megőrznek valami merevséget, mesterkéltséget, ami a rajzolt, festett hátterek költői



szépségével nem tudja felvenni a versenyt (lásd például a Syberia háttereit, de a Commandos se semmi).

Az életszerűséget szolgálja a sokféle interakció és a többféle megoldás lehetősége, alapvetően ezért beszélhetünk úgy a Rebelsről, mint taktikai alapú kalandjátékról. A megszerzett információk kis jegyzetfüzetedben automatikusan rögzülnek, egy áttekintő térkép bármikor lehívható, az eszközök használata (és megszerzése!) pedig klasszikus kalandjátékokat idéz. Az örök intelligenciájára nem lehet panasz (hogy a fene ott egye meg őket), képességeiktől függően gyanakvóbbak vagy trehányabbak, s jó, ha erre igencsak odafigyelünk. Nem mindenki dől be a trükknek, ha halottnak tettetjük magunkat, s nem mindenki figyelmét tudjuk elvonni gondosan ottfelejtett cigivel vagy piával.

Hogy végül is milyen játék a Rebels: Prison Escape? Nehéz, kegyetlenül nehéz. Így a cikk vége felé bevallhatom nektek: ez nem az én műfajom. Hiába használtam ki a program által nyújtott segítségeket (beleértve, hogy több gyorsmentésre is van hely), hiába lopakodtam ott is, ahol mások fütyörészve grasszálnának, többet láttam sokkolóval kisütött főhősöm mozdulatlan testét, s az utána következő töltés képernyőt, mint a szép pályákat. Barátaim, ezen a vizsgán én elbuktam (megyek vissza Memphisbe Serious Sammel egy kicsit „lopakodni"). Ti járjatok több sikerrel.

Tarcsa Zoltán

> Azzal a hat üveggel könnyebben elbántam, mint ezzel a kilencven kilóval

EGY MÁSIK KALAND...

Olykor bizony nemcsak a játéknak, de a játék elkészültének is története van. Ha nevezni lehetne a „legkacifántosabb út a projekt elkészültéig" díjra, a Rebels biztosan a díjazottak között lenne. Az eltelt években a játékot többször kellett az alapoktól újrakezdeni, mert vagy a koncepció, vagy a grafikus motor, vagy a programozó csapat szenvedett oly mértékű átalakítást, hogy a projekt folytatása a korábbiak szerint lehetetlenné vált. Mindehhez körítésként szolgált a cég korábbi ügyvezetője ellen illegális szoftvertulajdonlás miatt indított büntetőeljárás, és nehezítette az ügyet a többszöri kiadóváltás is. Ha nem lenne olyan borzasztó gyenge poén, megkockáztatnám azt a kijelentést is: kész egy új játék alapanyaga „Fejleszszünk szépen, jól, magyarul" címmel...

MINIMUM CONFIG: PIII 500 Mhz, 256 MB RAM, 1,5 GB, 3D-s kártya
JAVASLAT: ha kényes vagy a picegésre, legalább 1,5-ös proci

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Prisoner of War	Another War
Nincs	LAN/INTERNET	92%	76%

- \+ Nagyon szép grafika
- \+ Igényes pályatervezés
- \+ Nagyon nehéz...
- \- ... s ez akár negatívum is lehet
- \- Erős gépigény

85%

EA GAMES
MAXIS
WWW.THESIMS.COM
12.990 FT.

THE SIMS: SUPERSTAR

Ha egy játékhoz hat kiegészítő lemez készül, az két dolgot jelenthet. Vagy nagyon sikeres a mű, vagy a kreatív fejlesztők sikeres és ügyes kiadóval találkoztak. Vagy mindkettő, mint jelen esetben...

Mondtam, hogy jó ötlet a gipszelés, így legalább egy statisztát megspóroltunk

STARPOWER

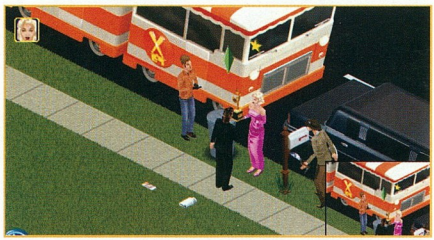
A stúdiókban a személyzeten kívül kétféle embertípussal találkozunk: Somebody, azaz Valaki – ők a sztárok; illetve Anybody, azaz Akárki – ők a rajongók. Ha a továbblépésünkhöz 4 starpower kell, az azt jelenti, hogy szert kell tennünk 4 csillagnyi barátságra – az, hogy ez két kétcsillagos, vagy egy egyes és egy hármas értékű sztárból áll, már mellékes. Ahogy haladunk előre, úgy kúszik feljebb ez a mutató, a végére már 18 SP kell – a dolog izgalmát az adja, hogy természetesen sztárbarátaink értékelése hozzánk hasonlóan változik, mind felfelé, mind lefelé: lehet, hogy a két kettesből álló 4 SP ennek köszönhetően hamarosan 7-re nő, de az is megeshet, hogy 2-re csökken. Ennek érdekében folyamatosan böngésznünk kell az említett újság „Who's Hot?", azaz „Ki a menő?" rovatát, ahol az aktuális 10-es sikerlistát találjuk, és barátságainkat ennek megfelelően kell alakítani. Kissé álságos és képmutató dolog – épp mint a való életben... Pfuj!

A Superstar új, ám az eddigieknél jóval összetettebb koncepció: kiválasztott Simünket kell a divat-, a zenei- vagy a filmvilág csúcsára juttatnunk, szó szerint ötcsillagos sztárt kell belőle faragnunk.

A szokásos kiegészítők, azaz a rengeteg új tárgy, az új NPC-k és az új szomszédság, Stúdióváros mind eköré épülnek fel. Ez a kiegészítő a Sims veteránjainak készült, akik képesek tökéletesen összeállítani és megszervezni a legbonyolultabb napi cselekvéssorokat, és tudják, hogyan kell tömegével barátokhoz jutni, mert a Superstarnak ez az alfája és ómegája. Az első lépések még egyszerűek: egy (célszerűen régóta tápolt és biztos anyagiakkal rendelkező!) Simsünket kirúgatjuk eddigi munkahelyéről, az új „sztárnapilapból" (Tabloid) ügynököt választunk, majd elutazunk Stúdiónkba, és megpróbáljuk karaoke-énekléssel vagy amatőr színpadi produkcióval felhívni magunkra a figyelmet. (Előtte érdemes a karizma, a kreativitás és a fizikum értékeit a maximumra tornázni, ugyanis a játék eme szentháromság égisze alatt zajlik.) Ha ez megvolt, jöhetnek a reklámszereplések (fotózás, „jingle", azaz reklámdal, illetve konkrét marketingfilm). A továbblépéshez már egy új összetevőre lesz szükségünk, ez a starpower (lásd külön), és persze egyre összetettebb feladataink lesznek – a stúdióalbumok készítésétől divatbemutatókon át mozifilmek készítésig. Mindezekről a mellékelt füzetben részletesen olvashattok, elárulom, hogy nem egyszerű a pite – jutalmul persze sütkérezhetünk a népszerűségben, és hordhatjuk haza a legkülönfélébb szakmai-, életmű- és közönségdíjakat, és ha jól keresünk, egy méregdrága, de igen hasznos úri inast is felvehetünk, aki lényegesen könnyebbé teszi életünket. Ám sztárként nemcsak a kollégákkal kell jó viszonyt fenntartanunk, hanem a „fanokkal" is. Ha nem sikerül 126 egységnyi kapcsolatot kialakítani velük, megjelenik a megrögzött (enyhén pszichopata) rajongó, aki nem retten vissza még attól sem, hogy széttúrja kukánkat, vagy beosonva házunkba zsebre vágja valamely díjunkat! Hiába, nem egyszerű egy világsztár élete...

Az már senkit nem lep meg – legfeljebb elkeseríti –, hogy ezúttal sem nyúltak a híresen rossz útkereséshez és unintelligenciához, nem beszélve a dögcögő, dadogó motorról, mindezt ráadásul hirtelen összeomlások és fagyások is tarkítják. Mivel már készül a második rész, nyilván ez az utolsó – ezúttal is jól érezhetően profitszagú – kiegészítő az elsőhöz. Olyan „apróságokat" meg sem említek, mint azt, hogy az említett 126-os „fanmutatót" csak úgy tudjuk nyomon követni, ha az ismeretség-lapunkon összeadjuk az értékeket, mert sehol sem szerepel kigyűjtve. Másik kérdés, hogy mihez kezd az ember az ötcsillagos sztárjával, azaz meddig tart az újdonság varázsa – ezt már döntse el ki-ki maga. Tény, hogy a Superstar talán az eddigi legkreatívabb anyag, ám a már három éves program hibái egyre kirívóbbak. A lemez ennek ellenére jó szórakozás, de csak profi Simseseknek, mert különben végtelen kapkodásba és kétségbeesésbe fullad a dolog. Amúgy finom.

Szóljunk a dolog árnyoldaláról is. *]{redenc*



MINIMUM CONFIG: PII 450, 128 MB RAM, DX7, 4 MB graf. kártya, 1,1 GB HDD
JAVASLAT: Minél erősebb vas és sok memória

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	The Sims	The Partners
Trainer, Video	Nincs	96%	78%

- \+ Jó alapötlet
- \+ Humor, zene
- \+ Profiknak élvezetes...
- \- ...kezdőknek nehéz
- \- Az alapjáték gyengéi

87%

GMX MEDIA
FUNATICS
WWW.GMXMEDIA.NET/NORTHLAND/
AZ ÁR NEM ISMERT

NORTHLAND

Itt az idő, hogy harmadszor is nekiveselkedjünk a viking törzs felvirágoztatásának.

EXKLUZÍV

A Northland – akárcsak ősei, a Cultures sorozat előző 2 része – meglepően jól sikerült darab. A készítők nem tértek el túlságosan az előző részek stílusától, érzésem szerint inkább csiszoltak egy kicsit rajta, raktak bele még némi extrát – egyszóval feltupírozták programjukat –, de úgy, hogy az eredeti koncepción nem változtattak szinte semmit. Aki esetleg nem ismerné, a Cultures sorozat darabjai leginkább egy Settlersbe oltott Sims-re emlékeztetnek. Az első összetevő igencsak szembetűnő: akárcsak ott, itt is egy igényesen megrajzolt tájra kell ledobálnunk a különféle gazdasági épületeket, kezdve a gabonát termelő farmtól a lakóépületeken keresztül a mestereknek munkát adó kézműves épületekig. Természetesen itt is megjelenik a gazdasági lánc – azaz az egyik műhely végterméke sok esetben egy másik épület alapanyagaként szolgál. Nem nehéz rájönni az összefüggésekre, de akinek esetleg valami problémát okozna, a játékban könnyen érthető súgó is rendelkezésre áll. Műhelyeinket idővel fel is fejleszthetjük, amik ezek után újabb termékek előállítására lesznek képesek. Viszont itt jön be a csavar, hogy ne csak egy sima Settlers klónról legyen szó – az embereink ugyanis egytől egyig önálló egyedek, már-már a Simsben megismert módon kezelendő alattvalók. Alapesetben igencsak szerény a tudásuk, és csak az olyan „alapfoglalkozásokat" képesek ellátni, mint a szállítás, a farmerkodás, vagy éppen a házépítés. Ám ahogy profibbak lesznek a szakmájukban, úgy lesznek képesek más foglalkozásokat is ellátni – például okáért egy jól képzett földműves idővel a malomban is helyt tud állni. Épületeinket nem is húzhatjuk fel, csak akkor, ha kineveltünk megfelelő szakembert a működtetésükhöz. De a munka mellett embereinknek más igényei is vannak – például vágynak egy házastársra, és a családalapításhoz bizony lakásra is szükség van. Nagyon ötletes újítás volt, hogy az emberanyag utánpótlása nem a"semmiből" jelenik meg, hanem egy házaspár gyermekeként születik, ha minden körülmény adott. Hogy még egy kis RPG hangulat is kerüljön a játékba, természetesen katonákat is képezhetünk, sőt, a játék fő kampányában egy hős kálváriáját követhetjük nyomon.

A fentiekből is látható, hogy igencsak sok dolgunk van a játékban – sokat kell pepecselni, és szinte minden emberünkre külön figyelnünk kell. Ez azonban nem túlságosan nehéz feladat, mivel a kezelőfelület praktikus és ötletes, ami nyilván annak is köszönhető, hogy a fejlesztők tanultak az előző két rész hibáiból (ez mindenképpen értékelendő).

Ki mondta, hogy a Holt-tengeren lehet hajózni?

Külön szeretném kiemelni a játék ízléses, rajzolt grafikáját – dicséretes módon nincs szükség 3D gyorsító kártyára. Bár az egész egy picit talán szokatlanul gyerekes (nincs trancsír, nem ömlik a paradicsomlé), és néhol igencsak zsúfolt a táj, a játéknak van egyfajta békés hangulata, ami szintén ritka dolog manapság. Hangok tekintetében nincs benne semmi extra, viszont megvan benne minden, ami a játékhoz szükséges: embereink csacsognak, a madarak dalolnak, és jól hallható, hogy éppen mi zajlik a faluban.

Végeredményben a Northland egy igényes és szórakoztató játék azoknak, akik szeretik a lassabb tempójú programokat. Akik az előző részekkel már játszottak, azok nem fognak sok újdonságot találni, akik viszont még nem próbálták ki őket, itt az idő benézni, hogy mi zajlik ott fenn, északon.

SzabFer

A NORTHLAND VILÁGA

A játék egy viszonylag ritkán feldolgozott nép, a vikingek mindenapjaiba kalauzol el bennünket – igaz, kissé humoros felhanggal fűszerezve, hiszen a marcona harcosok helyett inkább csak kedves „játékbabákkal" kell foglalkoznunk. Mindezek mellett gyakran belefutunk majd a mitológiába is, ugyanis a vikingek istenei is fontos szerepet játszanak a kalandok során. Bár ők nem olyan ismertek talán a játékosok között, mint mondjuk a görög mitológia nagyjai, azért mégiscsak nagyágyúk – olyanokról van szó, mint a tudás és bölcsesség istene, Odin, a haragvó villámisten, Thor, vagy éppen a jóság megtestesítője, Baldur. Hogy általános műveltségünket csiszolhassuk, egy egész enciklopédiát is találhatunk a Northlandben, amiből sok érdekességet megtudhatunk az északi mondavilágról.

MINIMUM CONFIG: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 350 MB HDD, 8MB VGA
JAVASLAT: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 16 MB VGA

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Cultures 2	Settlers 4
Video	LAN/INTERNET	88%	89%

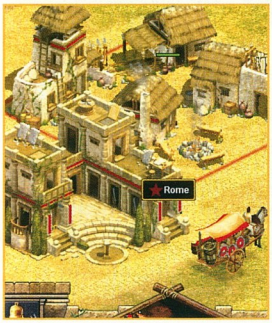
- + Igényes grafika
- + Settlersbe oltott Sims
- + Kiforrott kezelés
- − Néha kicsit unalmas
- − Nincsenek nagy extrák

81%

MICROSOFT
BIG HUGE ENTERTAINMENT
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/RISEOFNATIONS
AZ ÁR NEM ISMERT

RISE OF NATIONS

Ha jól belegondolok, ez nekünk, megszállott Age of Empire játékosoknak is eszünkbe juthatott volna... Sőt, sokszor eszünkbe is jutott, ám ötleteink megvalósulására mindezidáig várni kellett. Vártunk jó darabig, és elfogadtuk, hogy az utolsó korlépéssel már nem nyílnak újabb távlatok előttünk, azaz teljes energiánkkal az ellenfelekre koncentrálhatunk. Most viszont egy picit másképp kell tennünk: teljes erőnkkel a Rise of Nations-re érdemes koncentrálnunk...



Déli fekvésű luxus nyaraló átriummal és három csirkével kiadó

Akadnak szép számmal, akik már az Ensemble Studios remekműveit is hajlamosak bonyolult játékként emlegetni, de a vérbeli stratégák inkább további lehetőségeket hiányoltak belőle. A Microsoft úgy gondolta, hogy ez utóbbi tábor sokkal népesebb, s szövetkezve a kifejezetten összetett játékairól híres Big Huge fejlesztőcsapattal megszületett a Rise of Nations. A kiadó és a készítők célja egyértelmű volt: felülmúlni az Age of Empires sikerét. A siker zálogát pedig nem elsősorban szebb, hanem egy még tartalmasabb játékban látták, s valljuk meg, jó helyen tapogatóztak...

Persze nem mindegy, hogy a tartalom szó pontosan mit is takar, azaz mivel nyújtanak többet az eddigi etalon Age of Empire sorozat lehetőségeinél. Először is kapunk csaknem 6000 évet, melynek során a különböző, egymást követő korokban kell birodalmunkat felépíteni, irányítani és bővíteni. A játékot valamikor időszámításunk előtt 2000-ben kezdhetjük meg, s az őskortól kezdve egészen napjainkig élvezhetjük a hódítás szépségeit, sőt, meg is haladhatjuk korunkat. Az évszámok szinte lényegtelenek, hiszen korokban kell gondolkodnunk, egészen pontosan 8, egymás után következő történelmi korban. Biztos nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a korlépések ideje itt is csak tőlünk függ, pontosabban gyorsaságunktól és stratégiai gondolkodásunktól, elképzelésünktől. A korlépések mindig bizonyos meghatározott mennyiségek megtermeléséhez vannak kötve, ami jelen esetben már nemcsak árut jelent. Fontos változás ugyanis, hogy a termelésben a klasszikus élelem, fa, fém és gazdaság mellett egy kevésbé megfogható dolog, a tudáspont kapott helyet. Az élelem és fa (később pedig olaj) előállításának módjára nem térnék ki, hiszen alapvető dolgokról van szó. A fémek előállítása szintén egyszerű, elegendő egy bányát elhelyezni a pályákon található hegyek közelébe, és munkásaink máris elkezdik előbányászni a szükséges javakat. Nincs tehát se kő, se arany, ez némiképp leegyszerűsödött. A gazdasági mutatónkat úgy tudjuk feltornászni, ha több várossal rendelkezünk, és a piacaink között karavánokat, kereskedő kocsikat állítunk forgalomba. Mindenképpen kell tehát több város a sikeres szereplés érdekében, nemcsak a gazdaság, hanem a többi mutató feltornászásához is. Egy város ugyanis csak öt farmot képes építeni, utána már nem adhatunk ki ilyen parancsot. Egy városban csak egy egyetemet húzhatunk fel, holott abban termelődnek tudáspontjaink, ráadásul az összes fejlesztéshez szinte ez lesz a legfontosabb, még a vagyonunknál is lényegesebb. Nagy hangsúlyt kell tehát fektetni rá, érdemes teljes létszámmal dolgoztatni a tudósokat az épületekben, s kifejleszteni a gyorsabb termelődéshez szükséges dolgokat. Több város – de hová? A Rise of Nations szakít a hagyományokkal, és amolyan Settlers módra kijelzi országunk (birodalmunk) határait. Építeni mindig csak a rendelkezésre álló területünkön belül tudunk, tehát érdemes állandóan új területekre szert tenni, ha terjeszkedni szeretnénk. A határok bővítése szintén a Blue Byte klasszikusából már jól ismert módon történhet, egészen addig, amíg már csak a ráutaló magatartás (értsd: véres harc) segíthet a dolgokon.

Nem kevesebb, mint 18 különböző nemzet közül választhatunk, ami mindenképpen elismerésre méltó. Igaz, nem rendelkezik mindegyik teljesen saját, egyedi épületekkel, de saját, rájuk jellemző tipikus egységek azért helyet kaptak. Érdemes is megismerni őket, hiszen egy-egy nagyobb harcban igencsak jól jöhetnek. A játékrendszer egyszerre Civ és egyszerre Age of keverék, hiszen a küldetésekbe belevágva először egy világtérképen találjuk magunkat. A térkép segítségével intézhetjük nagybani stratégiai tervünket, majd ha eljutunk egy hódítási lehetőséghez, akkor jöhet a valósidejű stratégia. A Rise of Nations egyszerre nyújt tehát körökre osztott és real-time csemegét! A harcrendszer alapjaiban nem változott, leszámítva azt, hogy a harcokban edződnek seregeink, és tapasztalati pontokat gyűjtenek. Bár az előzetes hírek szerint ennek fontos szerepet szántak, én azonban a harcok során nem vettem ész-

KOROK...

Roppant jó dolog, hogy a játék átvezet napjainkba, azaz évezredekkel ezelőtt megkezdett tényked esünket napjaink viszonyai között is végezhetjük, feltéve, ha nem söpörnek el az ellenséges hatalmak a föld színéről. A korok meghatározása jól eltalált, tagolásuk tökéletes, hiszen a legalapvetőbb fejlődési korokban bizonyíthatjuk rátermettségünket. Vitázni talán csak az utolsó három kor kezdetén és végén lehetne, hiszen a modern kor kezdetét 1936-ra, az információs kor kezdetét pedig 1969-re tenni ugyan elfogadható, de 20-30 év csúsztatással is simán elfogadnánk. Igaz, mit számít az a pár tucat év, amikor több mint 4000 év urai vagyunk...

re, hogy a már 1-2 csatát átvészelt alakulatok jobban bírnák a képzést, vagy intenzívebben sebeznének, de egy picit azért hihetünk a készítőknek is. Az viszont mindenképpen szembeötlő volt, hogy a termelésben résztvevő munkásaink Einsteint meghazudtoló intelligenciával végzik dolgukat, s a kijelölt feladat elvégzése után teljesen maguktól keresnek újabb tennivalót. Akit tehát a földekről elküldünk építeni, az a munka elvégzése után visszatér magától az eredeti munkájához. Jó volt azt tapasztalni, hogy sehol a pályán nem találkozunk bambán álldogáló parasztokkal, mindig feltalálják magukat, és valami hasznosat próbálnak cselekedni. Sajnos azonban a jó öreg mozgás-hibák megmaradtak, így el-elakadó és elbóklászó katonákra, munkásokra számítanunk kell. Jó hír viszont, hogy a kijelölés valóban csak embereinket érinti, és még csak véletlenül sem kap megjelölést egy-egy épület, torony vagy egyéb, oda nem illő dolog. A játékmenet kifejezetten pörgősnek mondható, annak ellenére, hogy a teljes kifejlesztések nagyon hosszas játékot igényelnek.

Szerencsére úgy lettek a lehetőségek kitalálva, hogy minden korban többféle csapatot tudjunk előállítani, és azzal támadni, avagy védekezni.

A stratégiai lehetőségek az összes koron belül nagyszerűen lettek eltalálva, bár az kétségtelen, hogy a korlépéssel történő lemaradás komoly versenyhátrányt jelenthet majd a későbbiekben. A korok és lehetőségeik közötti különbség elég nagy ugyanis, ezért a szükséges létszámú hadsereg megalkotása mellett továbbra is érdemes vezérfonalnak tekinteni a korlépést. A többi, mellette elérhető fejlesztést pedig mindig abba az irányba tegyük meg, amelyik éppen fontosabb lehet az újabb korlépéshez, illetve a biztonságos léthez. Az Age of Empires értelemszerűen nem vetekedhet a fentebb említett széles fejlesztési lehetőségekkel, nem is beszélve a további, kiegészítő korokról, melyekben a régmúlt és napjaink lényeges harci egységei és területei is megtalálhatóak. Persze az örömbe egy kis ürüm is vegyül: számomra igencsak bizarr jelenség és egyben negatívum is, hogy az őskor kellős közepén is állandó az építési menü, s bizony az építési opciókon belül a kikötő ikonja mellett a „missile silo" felirat is látható. Ez pedig akkor is durva hiba, ha értelemszerűen az ikon még akkor nem él, s nem elérhetőek azok a lehetőségek.

Kisebb bosszankodásaim mellett a hangulatot mégis jónak értékeltem, hiszen észrevétlenül feledkeztem bele a játékba hosszas órákra. Ebben a számtalan lehetőség mellett azért a grafikának és a hangoknak is volt némi szerepük, hiszen nélkülük azért nem lenne teljes a siker. Senki ne higgye azt, hogy merőben új világ tárulhat a szeme elé, sőt, talán csak apró különbségek találhatóak az ábrázolás terén, ám még ma is nyugodtan szép munkának nevezhetjük. Nemcsak az épületek, hanem az egységek is aprólékos, jól kidolgozott grafikát kaptak, s ez ráadásul az egyszerű lovas egységre éppúgy igaz, mint egy páncélos hadosztályra.

A Microsoft talán úgy érezhette, hogy az Aoe hagyott egy rést, melyet most igyekeznek bepótolni. Az Aoe sorozatok esetében való igaz, hogy sokszor túl hamar is eljutottunk a végső állapothoz, és akkor már csak a darabszámokon múlott leginkább, hogy ki lesz a győztes. A Rise of Nations most megjelent, hasonlóan szép, mint riválisai, hangulatos és élvezetes, játékmenete pedig sokkal tovább is eltarthat. A létező kisebb hibák ellenére is kifejezetten ajánlom mindenkinek, mert nagyon jó csatákat vívhatunk meg, és nagy birodalmakat építhetünk fel. Azt viszont már csak az ünneprontás kedvéért is kihangsúlyozom, hogy a Rise of Nations szinte egy az egyben AOE koppintás lett. Ez egyedül a credits-re nem érvényes, mert az biztos egyedi, saját munka – ebben ugyanis alulmaradtak...

Doki

RISE OF NATIONS

NYEREMÉNYJÁTÉK

Monumentális alkotások látnak napvilágot mostanában a stratégiai játékok területén Ezek közül is kimagaslik a Microsoft új programja. Ha meg szeretnéd nyerni a Microsoft által felajánlott

Rise of Nations-t,

akkor nincs más dolgod, mint az alábbi kérdésekre helyesen válaszolni:

1. Hány évet ölel át a program?

2. Hogyan hívják a fejlesztőcsapat vezetőjét?

3. Több fajta megoldása létezhet egy feladatnak a programban?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 szeptember 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – RISE OF NATIONS játék 1325. Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 600 MB HDD
JAVASLAT: 1 GHz feletti processzor, 256 MB RAM, 1 GB HDD

DVD kapcsolat: Demo, Patch, Trainer

Multiplayer: LAN/INTERNET

Age of Mythology 97%

Age of Empire 82%

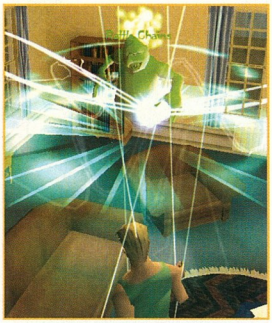
- Grafika
- Szabad zoomolás
- Hatalmas lehetőségek
- Régebbi hibák megmaradtak

90%

EMPIRE INTERACTIVE
SICK PUPPIES
WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK
10.990 FT.

GHOST MASTER

Sokszor panaszkodunk, hogy napjaink játékai már nem szolgálnak meglepetésekkel, újdonsággal, elszürkülnek, belevesznek a többi, hasonszőrű játék homályába. Nos, egy lelkes készítőcsapat, a Sick Puppies neve egyelőre még szintén a homályba vész, ám mostani alkotásukra igazán nem panaszkodhatunk, hiszen kifejezetten szellemes darab lett. Szó szerint...



Szellemes szellemek szellentettek...

A játékok készítői meglehetősen ritkán csavarják meg annyira a történetet és a játék menetét, hogy nekünk, játékosoknak kelljen az úgynevezett rossz oldalt alakítanunk és irányítanunk. Pedig ha visszagondolunk az eddigi programokra, akkor elmondhatjuk, hogy nem rossz vállalkozás a gonoszabbik oldal irányítását tálcán kínálni, hiszen a siker a legtöbb esetben biztosított. A klasszikus példa ezen a téren talán leginkább a Dungeon Keeper, ahol a bizarr sztorit és környezetet azért némi árnyalt humor is átitatta. A Ghost Master hasonló példát követ: megmutatja nekünk a halott lelkek hátborzongatóan csodálatos világát, de valódi borzongás tekintetében messze helyezkedik el mondjuk a Phantasmagoria kategóriájától.

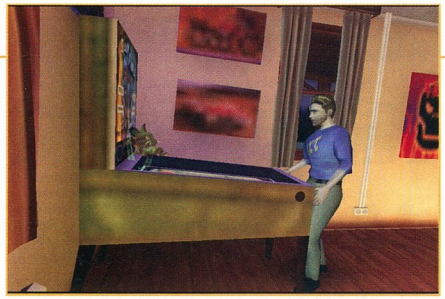
Hosszú, cselekményes, izgalmakban bővelkedő sztorit nem igazán kell keresnünk a játékban (hiába is tennénk), elég legyen annyi kivonatban, hogy a holt lelkeknél betelt a pohár, és megunták a sok-sok unatkozó, túlságosan is ráérő fiatal és kevésbé fiatal szellemidézési játékait. Úgy gondolják, hogy itt az idő a valódi meglepetésre, azaz legyen vége a sok-sok szeánsznak, s a várva várt kapcsolat jöjjön létre a szellemvilággal – ám abban ne legyen sok köszönet. Röviden tehát ilyen mélységben kell keresnünk a játék lényegét, s bizony hamar rájövünk, hogy ennyi magyarázat bőven elég is lesz. A Ghost Master ugyanis nem sok kétséget fog hagyni afelől, hogy mi is a teendőnk: az adott helyszínen található összes halandót (gyk: közönséges homo sapiens-eket) halálra kell ijeszteni. Ha pontosan akarok fogalmazni, akkor inkább rájuk kell hozni a totális frászt, és az őrületbe kell őket kergetni, olyannyira, hogy a végén ne bírják tovább idegekkel, és haladéktalanul rohanjanak el végleg a házból. Halálról természetesen nincs szó, tehát holtan összeesni és többet fel sem kelő emberek látványa nem szerepel a palettán, de ez így is van rendjén. A Ghost Master vér és fizikai erőszak nélkül is kellemes szórakozást kínál, hiszen a lehetőségek széles tárházával várja a szellemek parancsolóját, azaz a játékost.

Az intrót mindenképpen érdemes legalább egyszer végignézni, mert nemcsak minőségét, hanem tartalmát tekintve is élvezetesnek mondható, remek hangulatot teremt. A főmenü könnyen átlátható, de egyszerű kivitelezésű lett, szerencsére sok időt nem fogunk eltölteni benne, hisz a felbontás beállításán túl nem sokat fogjuk látni őkelmét. A játéklehetőség még egyszerűbb választást kínál majd, hiszen semmi trükközés nem kerül bele: vagy játszunk, vagy pedig játszunk... (Se karrier-mód, se multiplayer, se pályaszerkesztő...) Az első helyszín egy ódon kastély, amely egyben tanító fokozat is. Szép lassan megismerhetjük a lehetőségeinket, azaz mindazon játékszabályt, amiken belül belátásunk szerint láthatunk neki áldásos tevékenységünknek. Bár a beszédhang meglepően tisztán kivehető, mégis jobban örültem volna, ha feliratozva is látom az instrukciókat. A tanító küldetés befejeztével aztán sorra nyílnak meg a térképen az újabb és újabb helyszínek, ahol mit sem sejtő ifjakat kell elüldöznünk a háztól. Az újabb helyszínek fokozatosan jelennek meg egyenként egymás után, s az egyik kastélyban meglévő szellemeink tudását gyarapíthatjuk a szerzett plazmánkból. Sajnos a különböző helyszíneket nem foghatjuk fel erősségi szintnek, hiszen nem kaptak bonyolultsági jelzést, és rangsorolva sincsenek nehézségi szint vagy ráfordítható idő szerint, így szabadon választva mehetünk mindig újabb és újabb házba.

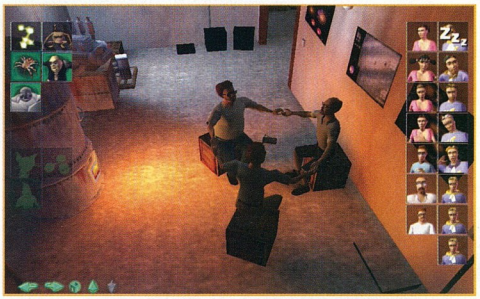
A házak persze leginkább hatalmas, többgenerációs házak vagy kastélyok, melyekben leginkább tucatnál is több, fiú-lány vegyesválogatott éli mindennapi életét. Ekkor jövünk mi , hogy némi fényt hozzunk az életükbe – vagy, hogy éppen elvegyük azt belőle... A házba történő első behatolás előtt minden pályánál külön összeállíthatjuk „seregünket", azaz azon szellemeket, akiket magunkkal viszünk a terv végrehajtásához. Itt aztán nem lesz hiány a választékban, hiszen képességeik szerint toborozhatunk szabadtéri, beltéri és azon belül is más és más, speciális tulajdonsággal bíró szellemeket. Vannak kifejezetten ijesztő, durva (madárpók) példányok is, de találhatunk aranyosnak tűnő, ám éppoly nagy galibát és riadalmat okozni képes szellemet is. A választás tehát a miénk, értelemszerűen az első 3-4 helyszín lesz csak elegendő ahhoz, hogy kiismerjük valamennyi erősségét és

GRAFIKA...

Ha már leginkább a The Sims sorozattal érdemes összehasonlítani a játékot, akkor tegyük meg azt legalább a grafika terén. A Ghost Master finoman szólva sincs egy súlycsoportban ellenfelével, hiszen már 1024x768-as felbontásnál is kifejezetten szép. Igaz, az effektek terén még dolgozhattak volna a srácok, de azt leszámítva szavunk sem lehet. S ha mindehhez hozzávesszük a teljes forgathatóságot és a fokozatmentes zoom-olást, akkor ez a különbség még tovább nő a két játék között. S ne felejtsük el azt az apró tényt sem, hogy ha úri kedvünk úgy diktálja, akkor akár bele is költöztethetünk valamely lakóba, s az ő szemszögéből láthatjuk a szellemek által felbolygatott szobákat – ameddig meg nem őrülünk teljesen...



gyengébb pontjait, s azok ismeretében már sokkal hatékonyabb csapatot tudunk kiállítani az újabb pályákhoz. Szellemeinket folyamatosan helyezhetjük el a házban, s ha már egyszer bent vannak jó helyen, akkor érdemes működtetni is őket. Persze az általuk előállításra kerülő különböző jelenségek (vízfolyások, szaladó pókok, lánccsörgés, szélsüvítés, hideg fuvallat, tárgyak reptetése, stb.) nincsenek ingyen, hiszen ijedtség-plazmába kerülnek. A plazmánk mennyisége pedig úgy nő, ha az emberekből ijedtséget, rémültséget csalunk elő, magyarul jól megijesztjük őket (a' la Szörny Rt.). Ördögi kör tehát ez, ám aggodalomra semmi ok, hiszen az alaptulajdonságaik már az elején elérhetőek, s az azokból keletkező ijedtségek beindítják majd a mesteri gépezetet. A házak lakói a jobb oldalon egyenként megfigyelhetők, s személyi skálájukon láthatjuk, hogy mennyi kell még teljes megőrülésükig és menekülésükig. Stratégiánk kétfajta lehet: vagy egyenként utazunk mindig csak arra, aki már a legközelebb van a határértékhez, vagy pedig csoportban és nem egyénben gondolkodunk. Én ez utóbbi stratégia híve voltam, és azt láttam kifizetődőnek, ha minden szintre jut legalább egy-egy megfelelő szellemünk, s a legforgalmasabb közlekedési utakra koncentrálunk a leginkább. S hogy miért? Mert a ház lakói élnek! Magyarul élik életüket, járnak-kelnek, szobáról szobára közlekednek, megállnak beszélgetni, kérdezősködnek egymástól, tesznek-vesznek – bár ez utóbbiakat hamar elfelejtik, ha jól dolgozunk. Ha nagyon bele akarok kötni az amúgy valóban nagyon jól sikerült játékba, akkor megemlítem a már kellően megrémült emberek lassú, már-már szöszmötölős mászkálását, s túlságosan is egyhangú, kiszámítható viselkedésüket. Az AI tehát nem áll a helyzet magaslatán, de hát a második része be úgyis kell majd valami változás...



Éhes vagyok, materializáljunk egy hatalmas hamburgert

Szép kis felelősség besorolni a Ghost Master-t. Egy picit The Sims, hiszen a ház és a benne lévők élete egyértelműen hozzá hasonlítja. Meg kell jegyezni azonban, hogy grafikában messze le is pipálja nagynevű ellenfelét, igaz, van lassan 3 év előnye vele szemben. Egy picit Dungeon Keeper is talán, hiszen alapvetően a sötét oldalt irányíthatjuk és vezethetjük sikerre, jóllehet minden vér és fizikai brutalitás nélkül, ami külön jó pontot érdemel. Ugyanakkor valamelyik gazdasági szimulációhoz is hasonlíthatnánk, hiszen a kiválasztott szellemek tulajdonságai, plazmaigényük és megtermelésük között elég komolyan kell egyensúlyoznunk, s minél nagyobb különbséget felhalmoznunk a teljes siker érdekében. Jobb tehát nem kiemelten egy játékkal összehasonlítani, amit eredeti ötlete miatt nehéz is lenne megtenni.

Ehelyett inkább azt mondanám, hogy egy valóban szellemes próbálkozással van dolgunk, amely grafikáját, kezelhetőségét, hangulatát és kivitelezését tekintve rendkívül jó alkotás, s csak ajánlani tudom mindenkinek. De szigorúan csak szeánsz előtt!

Doki

VÉRESEN KOMOLY?

Tudom, ma már nem divat szentimentálisnak lenni, én mégis örülök neki, hogy a Ghost Master nem lett véresen komoly. A cél persze egyértelmű: megőrjíteni a halandó embereket, tevékenységünkkel elérni azt, hogy agyilag teljesen becsavarodva, rohanva meneküljenek ki a házból. De: nem hal meg senki, nem láthatunk vért, s még a szellemeink által előadott legkeményebb specialitások sem lépik át a jó ízlés határát – van bennük valami sejtető humor. Persze az emberi félelemérzet feltornázásához szükség van némi rémisztésre, de ahhoz nem minden esetben kell vérpataknak folynia. No, azért szerencse, hogy ezt kiszemelt áldozataink nem tudják...

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 600 MB HDD
JAVASLAT: 1 GHz feletti processzor, 256 MB RAM, 800 MB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Dungeon Keeper	The Sims
Trainer, Háttérkép, Webkit	LAN/INTERNET	88%	96%

- Alapötlet
- Grafika, részletek
- Ötletesség
- Monotonitás veszélye
- AI

88%

58 **EVE ONLINE: SECOND GENESIS**
Újra fennakadt hálónkban egy MMORPG. Szerencsére a készítők a pénzharácsolás helyett a minőséget tartották szem előtt.

KALAND/RPG

Ha az ígéretek valóra válnak, hamarosan újra feléled – a manapság tetszhalott állapotban leledző – kalandjáték műfaj. Talán a LucasArts is rájött arra, nem lehet véletlen, hogy legnagyobb sikereiket – a Star Wars játékok mellett - a kalandjátékokkal érték el. Az E3 során bejelentették, hogy a Full Throttle folytatása mellett készül a Sam&Max 2 is. Természetesen a jó öreg főhősöket átültetik 3D-be, de az eddig látott – és a DVD mellékleten található – bemutató alapján a karakterekkel, és a történetbe szőtt humorral nem lesz probléma. A rovatunkban megtaláljátok az EVE Online béta tesztjéről írt beszámolónkat, de az egyjátékos mód rajongói sem maradtak hoppon, megérkezett a Morrowind új kiegészítője, a Bloodmoon is.

TARTALOM

55 | FULL THROTTLE 2

Pontosan emlékszem a napra, amikor a szinte vadi új cd-rom meghajtómba először beraktam a Full Throttle gyönyörűséges korongját. Akkoriban rengeteg rajzos kalandjáték készült, de a Full Throttle a hangulatával, és a tökéletes megvalósításával magasan vitte a pálmát. Nem csoda, ha – enyhén szólva – izgatott lettem, amikor kiderült, a srácok a LucasArts-nál belekezdtek a folytatás fejlesztésébe. Eddig kevés információhoz lehetett hozzájutni, de most, hogy végre beindult az információ áradat, összeszedtünk mindent, amit eddig tudni lehet.

58 | EVE ONLINE: SECOND GENESIS

Manapság ugye nagy divat a sikeres kategóriák keresztezése. Aki meg igazán nagy pénzre utazik, biztos, hogy MMORPG fejlesztésébe-forgalmazásába kezd. Szerencsére vannak a készítők között olyanok, akik maguk is játékosok, és pontosan tudják, mitől döglik a légy. Az EVE készítői ötvözték az RPG elemeket egy Elite-szerű űrhajós-kereskedős-harcolós vonallal. Sikerült részt vennünk a játék béta tesztjében, így pontos képet kaptunk róla, hogy ez a furcsa kombináció milyen játékélménnyel szolgál.

60 | ELDER SCROLL'S III MORROWIND: BLOODMOON

Az RPG rajongóknak nem kell bemutatni a Morrowind-ot, biztos vagyok benne, sokan bolyongunk világában mind a mai napig. Persze a készítők is igyekeznek fenntartani az érdeklődést, a Tribunal után már a második kiegészítő a Bloodmoon is megjelent a programhoz.

62 | MISTMARE

Az Enclave után egy újabb, inkább-akció-mint-RPG játék került a boltok polcaira. Mindenesete körülnéztünk a Mistmare világában, hogy megnézzük, mi történt volna, ha a XIV. század óta kód borítaná a világot, és ha a történelem, a fejlődés teljesen más irányt vett volna.

ELŐREJELZÉS

Knightshift	2003/07	Zuxxez
Heath: The Unchosen Path	2003/07	GMX Media
Anachy Online: Shadowlands	2003/07	Funcom
Runaway: A Rode Adventure	2003/07	Tri Synergy
Pirates of the Caribbean	2003/08	Ubi Soft
Lionheart: Legacy of the Crusader	2003/08	Black Isle Studios
Everquest: Evolution	2003/08	Sony Online
Horizons Online	2003/09	Atari
The Temple of Elemental Evil	2003/09	Atari
Law&Order 2: Double or Nothing	2003/09	Vivendi Universal

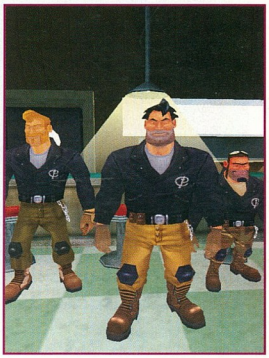
TOPLISTA

1. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
2. GROM	CDV
3. NWN: Witch's Wake	Infogrames
4. Arx Fatalis	JoWood
5. Icewind Dale 2	Interplay
6. Morrowind	Ubi Soft
7. Syberia	Microids
8. Dungeon Siege	Microsoft
9. Post Mortem	Microids
10 Morrowind: Bloodmoon	Ubi Soft

ACTIVISION
LUCASARTS
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/HELLONWHEELS
MEGJELENÉS 2003. TÉL

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

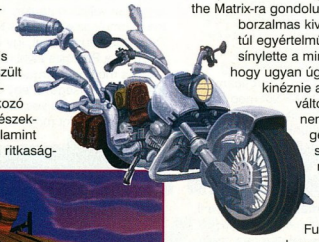
21 éve, amikor George Lucas megalapította a LucasFilm divíziójaként a LucasArts játékfejlesztő céget, talán még jómaga sem remélte, hogy olyan sikerszériát fog produkálni a vállalat, mint ahogyan azt tette. A jókora Star Wars hátszél ellenére sok eredeti és szórakoztató játék született a kalandjátékosok Mekkájának is becézett cégnél – gondoljunk csak a Sam&Max, a Monkey Island, a The Dig vagy a Grim Fandango játékokra. Ám az utóbbi pár évben óriási hanyatlás mutatkozott a megjelentett játékok minőségében. 1-2 alkotástól eltekintve egyre több külső fejlesztést favorizált a vállalat, és mára odáig jutottunk, hogy nem tudhatjuk biztosan: mi lesz az a formabontó terv vagy ötlet, amitől a LucasArts ismét hű lesz régi nagy nevéhez...



Folytatás ide vagy oda, mi akkor sem borotválkozunk

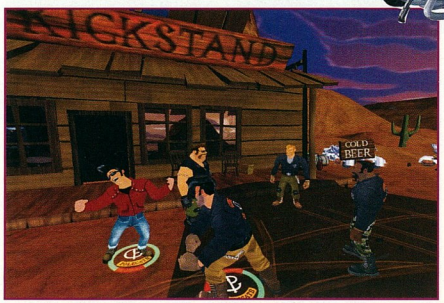
Ezért is figyeltem izgatottan a kalandjátékokra vonatkozó terveiket, mert azonkívül, hogy a téma is igen kedves a szívemnek, a Full Throttle és Sam&Max játékok az utóbbi évek legsikerültebb kalandjátékaihoz tartoztak. Bár az is igaz, hogy ez sem tegnap történt – hisz míg előbbi '95 nyarán, az utóbbi '93 decemberében látott napvilágot. A jelek szerint azonban nemcsak a rajongók áhítoztak a folytatások után, hiszen – mint ahogyan azt már tavaly óta tudni lehet – mindkét játékon gőzerővel dolgoznak a szakemberek. „Na, de mit is jelent ez a gyakorlatban?!" – tehetjük fel a kérdést teljesen jogosan, hiszen egy folytatásnak nekiállni 8 év távlatából általában csak két dolgot jelenthet: ötlettelen tervezőket és pénzéhes producereket. Persze ne én legyek az, aki az első követ hajítja az egyelőre még mindig fejlesztési fázisban lévő produkció felé – így hát mielőtt megnéznénk, hogy mi az, amit mindenképpen tudnunk kell a Full Throttle második részéről, látogassunk vissza a '90-es évek közepére, és vegyük kicsit jobban szemügyre a stílusteremtő első részt.

Amikor 486-os jelzésű számítógépem VGA monitorján feltűnt a LucasArts legújabb játékának logója, és egy motoros banda húzott el az ördögszekerekkel tűzdelt hatalmas sztrádán, valami meghatározhatatlan borzongás futott végig rajtam. Ben Throttle, a keménykötésű macsó egy pillantás alatt belopta magát a szívembe, s talán mondanom sem kell, több százezer másik kalandjátékosébe is. Az egérrel irányítható point 'n' click kalandjátékok többsége is kiegészült feszültségfokozó akciórészekkel, valamint igazán ritkaságszámba menő hosszúságú átvezető filmekkel. A vadnyugat, az elhagyatott tájak, a motoros bandák pedig csak külön emelték a fényét és hangulatát a programnak. Ehhez képest tehát meglehetősen nagy várakozásokkal tekinthetünk a már jó ideje készülő folytatás elébe, melyről annyit már tudunk, hogy a PC-s verzió mellett egyszerre készül az Xbox-os, valamint a PlayStation 2-es változat is.



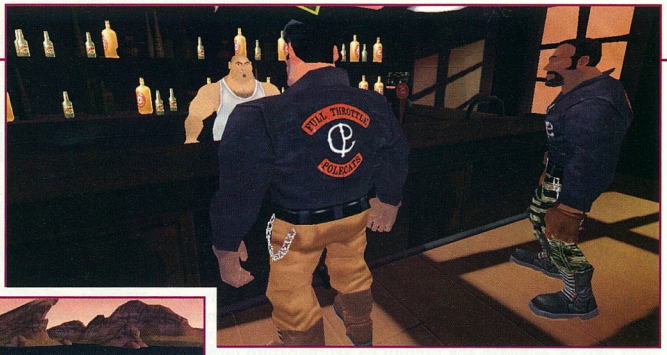
Hogy ezt miért tartottam fontosnak leszögezni? Mert a példák alapján az ilyen multiplatform fejlesztésekből nem szoktak jó dolgok kisülni. Elég, ha csak a mostani periódusban megjelent Enter the Matrix-ra gondolunk, ahol a borzalmas kivitelezésen túl egyértelműen megsínylette a minőség azt, hogy ugyan úgy kellett kinéznie az összes változatnak, s nem volt idő gépspecifikusan fejleszteni azt. Ettől, és csak is ettől félek a Full Throttle 2 kapcsán is: a jóval gyengébb teljesítményre képes konzolos verziók visszahúzzák majd a PC-s változat tündöklését is.

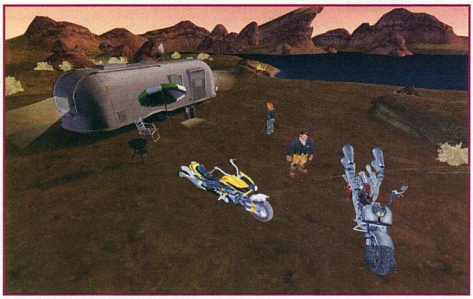
Ám amíg ez eljön, még aludhatunk párat, úgyhogy addig is nézzük inkább, mire számíthatunk 8 évvel az elő után! Meglehetősen trendinek mondható az első tény, amit megtudtunk a játékról: megjelenítés természetesen 3D-ben. Játékstílus természetesen akció/kaland. Irányítás



A KALANDJÁTÉKOK JÖVŐJE

A hajdanán aranykorát élő műfaj sokat vesztett csillogásából. A rajzos kalandjátékok hihetetlen népszerűségnek örvendtek, nagyjából a 3D gyorsítók megjelenéséig. A first-person shooter-ek, a valósidejű stratégiák megjelenésével hamarosan csökkent az érdeklődés iránt. A kalandjátékok készítői megpróbálták felvenni a lépést a korral, megjelentek három dimenzióban pompázó játékok, de közülük csak néhánynak – például Grim Fandango – sikerült visszaadni a régi játékok hangulatát. Az utóbbi időben a fejlesztők közül többen is a régi stílushoz fordultak, jelen pillanatban is több rajzos kalandjáték készül. /Pl. a vicces nevű Our still unnamed project Joe/ A 3D piacon is jön az erősítés, a LucasArts készülő játékain kívül jó néhány program készül, köztük a régen várt Broken Sword: The Sleeping Dragon.



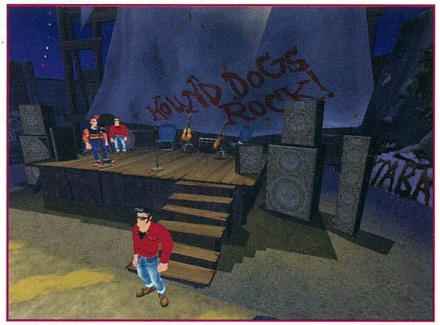


Mel Gibson motorja sokkal rondább, mint az enyém

természetesen billentyűzetről. Történet természetesen nincs. Csak menj, és kész. No, de álljunk meg egy szóra! Miféle sületlenségek ezek?! Hamar görcsbe rándult a gyomrom, mikor azokat a paramétereket kezdtem el fürkészni, amik majd a játékra jellemzőek lesznek. Ugyanis ennek a Full Throttle-nak vajmi kevés köze van a 8 évvel ezelőtti Full Throttle-hoz. Talán a félelem, talán csak a készítő csapat kicserélődése eredményezhette azt, hogy egy letagadhatatlan stílusváltás következett be a játék életében. Mert azt, hogy 3D-s megjelenítést kapott, még nem soroInám az ordítóan nagy hibák közé, sőt még az egérvezérlés elvesztését sem (hiszen láttunk már jó irányítást a Grim Fandangótól) – de azt, hogy a kalandelemeket már csak másodvonalban említik az akciókhoz képest, sehogy sem tudtam megemészteni. Az egész sajtódokumentáció bűzlött nekem valahonnan, amíg egy szép napon rá nem jöttem: Indiana Jones hátszelet érzek! A történet ugyanis motoros bandák harcáról fog szólni újfent, csak immáron többet kell majd verekednünk, mint gondolkodnunk – s bár rengeteg karaktert gyártottak a második részhez is, főként a fejük péppé verése lesz a feladatunk. Ezen elméletet támasztja alá az a tény is, hogy székláb ak, asztalok és egyéb, környezetünkben elhelyezett tárgyak is bevonhatóak lesznek a harcba, valamint logikai feladatot maximum annyiban tudunk értelmezni, hogy meg kell keresnünk egy bejáratot záró kulcs lokációját. Ennek ellenére a PR gépezet pedálozik tovább, és soha nem látott mennyiségű információval próbálják telezsúfolni a kedves újságírók fejecskéjét: visszatérő karakterek,»még több akció, még jobb hangulat, a történet tovább folytatódik – és ehhez hasonló szalagcímek... Nehezteljetek rám nyugodtan, de én ezt sajnos nem veszem be. Főleg akkor nem, ha ránézek a képekre, és 2-3 éves lemaradást tapasztalok a mai kihozható maximumtól – de hát ilyenkor köszön vissza igazán a már fentebb említett multiplatform fejlesztés hátránya...

Hogy a történetről is essék némi szó, nézzük, mit főztek ki a fejlesztők boszorkánykonyhájukban! El Nada városát egy napon porrá égve találják hőseink, akik még mindig a Polecats banda tagjainak vallják magukat. Egyetlen nyomuk az elénsséges Hound Dogs csapathoz vezet, így Ben, valamint a Polecats atyai jó barátja és mentora, Torque atya és Maureen segítségével egy eszeveszett kalandozás veszi kezdetét. A 20 helyszínt magába foglaló játék 35 alpályára osztható, ezekből olyanokra számítsunk, mint pl. kamionos pihenőhelyek, szemétdombok, kocsmák – valamint 40 különböző ellenséges arcra, akik külön személyiséggel rendelkeznek majd. A szinkronhangok és zenék (merthogy mindkettő kiemelt szerepet kapott a fejlesztés során) terén szomorkás hír, hogy az eredetileg Bent szinkronizáló színész időközben elhunyt, így mást kellett a helyére találniuk – viszont örömteli, hogy az első részben zenélő Gone Jackals ezúttal is vállalta a keményebb, rockosabb számok elkészítését. További nyalánkság, hogy az első részben alkalmazott motoros harc itt is visszatér – azaz versenyszerűnek beállított motorozás közben kell borsot törnünk az ellenfeleink orra alá. Reménykedem, hogy vagytok egy páran, akiknek be fog jönni a LucasArts által felkínált lehetőség, de személy szerint én nagyon félek, hogy ebből jóformán semmi sem fog sikerülni – a látott képek és videók alapján.
Ez ugyanis nem az, amire Full Throttle rajongóként várna az ember. Talán majd a Sam&Max – de az már egy másik történet...

Bagó Péter



KÖZÖSSÉGI SZÁMÍTÓGÉPES KÖZPONT

www.petoficsarnok.hu
info @ petoficsarnok.hu

Tel.: (+36 1) 363 37 30
fax: (+36 1) 363 37 29

CRUCIAL ENTERTAINMENT
CCP
WWW.EVE-ONLINE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

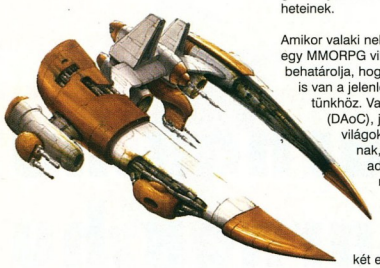
EVE ONLINE: THE SECOND GENESIS

EXKLUZÍV

Az online RPG piac egyre jobban telítődik, manapság már nehéz kiemelkedőt készíteni ebben a kategóriában. Sokan mégis megpróbálkoznak vele, most éppen a CCP űrhajós-kereskedős-RPG-szimulátorát vettük szemügyre.

A kapitány most szólt, hogy elfogyott a fogselyem, irány a Nebula-6

Mi történik akkor, amikor egy eddig teljesen ismeretlen cég játékgyártásra adja a fejét? Nem egy egyszerű kérdés, főleg akkor nem, ha hozzátesszük, hogy a játékuk rögtön MMORPG, valamint olyan kiadókkal kötnek szerződést, akiket nem éppen a piac első felében jegyeznek. Ennyi információ után valószínűleg többen fel sem installálnák a programot, még akkor sem, ha teljesen ingyen lenne. Szerencsére mi másképp tettünk, és egy kis csapat bátran nekivágott a nyilvános bétateszt utolsó heteinek.

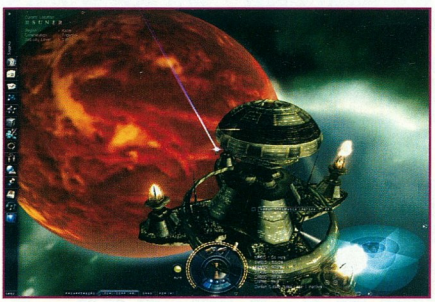


Amikor valaki nekivág elkészíteni egy MMORPG világot, pontosan behatárolja, hogy mennyi köze is van a jelenlegi, földi életünkhöz. Vannak a múltban (DAoC), jövőben létező világok és persze vannak, amiknek az égadta világon semmi köze nincs a Földhöz. Nos, a CCP-nél úgy döntöttek, hogy mind a két eset egyszerre szerepeljen. A galaxis egy részére Féreglyuk vezetett, amit kihasználva az emberiség a „túloldal" jórészét kolonizálta.

Azonban, ahogy az már lenni szokott, a kapu megsemmisült, és az emberek ott ragadtak. Miután elcsendesedett a kapu megsemmisülése utáni káosz, öt nagyobb kolónia maradt fent, amikből aztán idővel a jelenleg is létező öt birodalom fejlődött ki: az Amarr Birodalom, a Gallente Szövetség, a Cladari Állam, a Minmatar Köztársaság és a Jovian Birodalom. Az államok szépen éldegélnek egymás mellett, azonban a látszólagos béke és nyugalom felszíne alatt a különböző politikai és gazdasági érdekek vívják véget nem érő csatájukat. Ez az EVE világa, egy számunkra már megszokott világrendszer nem földi környezetben történő megalkotása.

Karaktergeneráláskor természetesen nem beszélhetünk fajokról, hiszen csak az emberi faj található a játékban, de rögtön tapasztalhatjuk, hogy az egyes birodalmakhoz tartozó emberek kinézete azért különbözik. Karakterünket számtalan módon finomíthatjuk olyanra, amilyenre csak akarjuk. Ebben a tekintetben igazán kitettek magukért a készítők, amit nem is értek, hiszen nem szállhatunk ki az űrhajóból, így végül is a játéknak ez nem egy nagy prioritású része. Minden birodalomnak megvan a maga szakképzettsége, azaz hogy milyen téren erősebb. Ahogy az már lenni szokott, a játékot a Harc, Kereskedelem, Kutatás és Gyártás varázsszavak köré gyúrták. Ezek figyelembevételével, saját elképzeléseink szerint választhatjuk ki az országot, amihez tartozni akarunk.

Amint karakterünk készen áll, máris, mint frissen végzett polgár csatlakozhatunk a társadalomhoz. Természetesen a megfelelő kezdőpénzzel, ami a jelen esetben nulla, zéró, no money, a nagy semmi. Összes vagyonkánk egy csirke hajó, egy lézerágyú, no meg egy bányászlézer. Ennek örömére az elején nagyon sok választásunk nincs, mennünk kell bányászni. Ezt az aszteroidamezőkön tehetjük meg, ahol az aszteroidák különböző érceket rejtenek magukban. A megfelelő kiválasztása után máris neki lehet állni darabolni. Miután megtöltöttük kis hajónk még kisebb rakterét, mehetünk a legközelebbi olyan állomásra, ahol van feldolgozó üzem. Itt alakíthatjuk át a kőzetünket tiszta érccé, aminek az ára jóval magasabb, mint a feldolgozatlan verzióé. Természetesen ez mindennek csak a kezdete. A készítők ügyeltek arra, hogy folyamatosan lehessen fejlődni. Érdemes az ele-



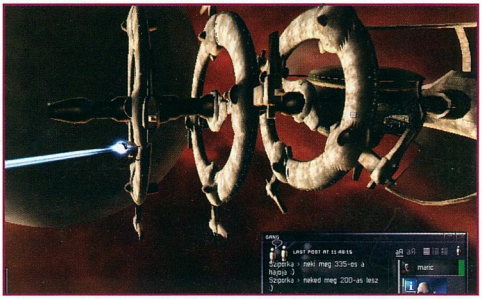
jén eldöntenünk, hogy aktuális karakterünket milyen irányban visszük tovább, hiszen ennek alapján kell hajót vennünk.

Vannak teherhajók, fregattok, cirkálók – és természetesen megtalálhatók a csillagrombolónyi méretű csatahajók is. Hajóink felszereltsége ismét egy külön fejezetet igényelne, a legnagyobbat, hiszen ez az alapja és a hajtóereje a játéknak. Minden hajó rendelkezik egy számítógépes teljesítménnyel és egy energiaforrással. Amint felrakunk valamit a hajóra, és bekapcsoljuk, máris elkezdi fogyasztani erőforrásainkat. Ez tehát nagyon limitálja a lehetőségeket egy adott hajónál, ami ismét csak arra ösztönöz, hogy egy nagyobb kategóriájút szerezzünk be. A felszerelések között természetesen megtalálhatók a különböző lézer- és sugárágyúk, bányászlézerek, raktérnövelők, rakétaindítók, zavarók, ugrásgátlók, hajtóműnövelők, stb.

Ha nem kenyerünk a kereskedés, akkor választhatjuk a nem éppen nyugdíjas fejvadászatot vagy kalózkodást. Célpontjainkat a bázisokon lévő kitűzött vérdíjak közül válogathatjuk, vagy ilyen típusú küldetéseket hajthatunk végre. Kalózkodni könnyű és gyorsan is jövedelmez, de célszerű olyan rendszerekben csinálni, ahol kicsi a biztonság. Egyébként az NPC-rendőrök rögtön a sarkunkban lesznek, valamint a hadsereg is szó nélkül tüzet nyit.

Az eddigi, populárisabb foglalkozások mellett megtalálható a kutatás-fejlesztés és gyártás is. Ez azt takarja, hogy egy használati tárgyat fel tudunk spécizni, ami vagy a gyártási költséget csökkenti, vagy egyszerűen jobb, hatékonyabb lesz. Ehhez olyan bázisra kell bedokkolnunk, ahol van kutatóközpont, és a megfelelő képzettséggel máris neki lehet látni a munkának. A gyártás teljesen hasonlóan működik, azzal a különbséggel, hogy egy gyengébb minőségű tervrajz (blueprint) is elegendő hozzá. A fejlesztéshez teljesen eredeti példány kell, amit én speckó nem találtam a játékban. A gyártás alapanyagait nekünk kell biztosítani. Ha pedig megvan a termék, már csak rajtunk múlik, hogy mennyiért kínáljuk eladásra.

Technikai szempontból egy nagyon korrekt és tetszetős játékot kapunk. A grafikai finomságok egyszerűen széppé teszik még a kies űrt is. Hasonlóan jól sikerültek a fényeffektusok is. A hajók kidolgozottak és szépen megtervezettek. (Bár a Tormentort a Slave-1-ről koppintották... :-) Ezen a területen a program nagyon jól teljesít. Hangok terén semmi extra: túl sokkal nem találkozunk,



előbb-utóbb úgyis a beépített mp3-lejátszót fogjuk hallgatni.

Pár negatív vonást is megemlítenék a végén. Egyik, hogy az űrharc nem olyan, amilyennek várná az ember: joystick elő, reflexek beindítva, aztán jöhetnek a kalózok. Ezzel szemben itt inkább abból áll a dolog, hogy jó előre kijelöljük a célpontot, aztán aktiváljuk a lézerágyúkat, majd pedig figyeljük, hogy nekünk kell-e menekülni, vagy ő a gyengébb. Egy Armageddon típusú hajóval akár 40 km-re is lőhetünk nagy pontossággal, míg egy kisebb fregattal 5-10 km a határa a fegyvernek.

A másik dolog, hogy nem mehetünk ki a bázisra a karakterünkkel. Ez gyakorlatilag a játék szempontjából nem negatívum, egyszerűen úgy érzem, hogy egy kicsit RPG-sebb lenne az egész.

Sajnos csak ennyit sikerült belepréselni ebbe a két kis oldalacskába. A játék maga meglepően jó, és attól eltekintve, hogy a megjelenés előtti napon még kismillió buggal rendelkezett, nincs vele semmi probléma. Azóta már kijött pár patch, de az indulásnál ezek még természetesnek számítanak. Ha most értékelnem kellene, nyugodt szívvel adnék rá egy 85%-ot. De mivel nem kell, ezért csak ajánlhatom azoknak az arcoknak, akik az űrhajós-kereskedős játékokat a neten szeretnék játszani, ugyanis erre a feladatra a The Second Genesis tökéletesen alkalmas. Mint minden MMORPG, ez is arra született, hogy a haverokkal együtt induljunk neki a küzdelemnek. Ezért is köszönök minden segítséget a FoP RTCW csapatának, akik eredeti mesterségüket feladva inkább nekem segítettek ez EVE bonyolult útvesztőiben. HF.

Ch00ler

Nagy baj van! Valaki megtámadta a kozmikus perecgyártó üzemet!

BÉTATESZT – ARMAGEDDON'S DAY

A bétateszt végén a fejlesztők is megmutatták, hogy van humorérzékük. Az utolsó napon minden egyes játékos kerek 500 millió kreditet kapott ajándékba, ami kb. annyit jelent, mintha valaki megnyerné a lottó 5-öst. Egyből vége szakadt az apróbb üzleteléseknek, kereskedelemnek és az egyéb munkáknak, mindenki nekiindult, hogy a legnagyobbat és a legjobbat vegye meg. Így végül is szert tettem egy Armageddonra, ami a legnagyobb hajók közé tartozik a maga másfél kilométeres hosszával. Elláttam minden jóval, ami csak egy ekkora hajóra kellhet (és fel is fér rá) majd máris úton voltam a legközelebbi alacsony biztonságú rendszer felé. Szegény kalózok nem sokáig repkedtek. Érdekes tapasztalat volt ez a helyzet a már megszokott kispénzű létformához képest, ami a játék elejét jellemzi. Emiatt azonban nem kell aggódni: az első három hónapban senki nem kaszál annyi pénzt, hogy egy 250 milliós hajót megengedhessen magának. De legalább belekóstolhattunk az igazi hatalomba is egy kicsit.

BETHESDA SOFTWORKS
BETHESDA SOFTWORKS
WWW.ELDERSCROLLS.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

ELDER SCROLLS III
BLOODMOON

Vérfarkasok, hóval fedett mezők, befagyott tavak és minden, ami még a jó hangulathoz kell egy kellemes kiruccanásra, a TES 3: Morrowind új kiegészítőjében megtalálható.

Nem én voltam, nézd meg Vackor hogy lapít

A BETHESDA FEJLESZTÉSEI

Igaz, a Bethesda Softworks neve szinte már egybeforrt az Elder Scrolls sorozattal, főleg mióta a Morrowind enynyire sikeres, de nem szabad elfelejtenünk, hogy más neves játékokat is fejlesztenek. Hogy ne evezzünk túl messzire a szerepjátékos berkektől, a már régóta ígérgetett Call of Cthulhu-t is ők készítik, amely egy jól ismert sötét hangulatú szerepjáték alapján készül. De itt van a Pirates of the Caribbean is, melyet sokan a Sea Dogs második részének titulálnak – ennek egy teljesen új motor dobog a szívében (Storm 2), amely gyönyörű valósághű környezetet biztosít a játéknak.

Már kicsivel több mint egy éve, hogy a Bethesda Softworks boszorkánykonyháján megszületett a várva várt Elder Scrolls 3: Morrowind. Nem is olyan régen pedig már a kezünkben tarthattuk az első hivatalos kiegészítőt, a Tribunal-t. Mi sem mutatja jobban, hogy a Morrowind játék sikeres, és könnyedén bővíthető, hogy most ismét egy küldetéslemez került a boltok polcaira.

A Bloodmoon (Vérhold) címet viselő korong egy szigetet foglal magába, amely Vvardenfell partjaitól északnyugatra található. Solstheim szigete a hatodik, ha a méreteik alapján akarjuk csoportosítani a Vvardenfell földrészeit. Mivel a Morrowind motorját nem fejlesztették, így a Bloodmoon is ugyanazokat az effekteket és képi megjelenítéseket használja. Ám az egyik legnagyobb újítás, amely egyedivé teszi Solstheim szigetét, az a környezet. Délen sűrű fenyőerdő borítja, míg északon hó- és jégmezők, valamint havas hegyek vették birtokukba a tájat. E vidéken négy-öt nagyobb település található, köztük a déli parton lévő Birodalmi Erőd, valamint még különböző északiak és barbárok falui vertek itt gyökeret. Solstheim szigetét legkönnyebb hajó által megközelíteni (Khuul városából), vagy aki elég szuflát érez karakterében, akár úszva is megpróbálhatja elérni partjait (az extrémebb dolgokról már nem is beszélve, mint a repülés vagy vízen járás).

Az Elder Scrolls sorozat korábbi részei felé visszakacsintva (Daggerfall) a Bloodmoon-ban lehetőségünk van vérfarkasokká változni. Mint az eredeti játékban a vámpírrá változáshoz, most itt is az szükséges, hogy megtámadjon egy vérfarkas (vagy egy likantróp farkas), majd a fertőzést elkapva, karakterünk is a falka tagjává váljon. Ezután minden éjjelen vérfarkas formájában úszunk a holdat, és hallgatunk ősi ösztönein kre. Vagyis ha egy éjszaka alatt nem találunk egyetlen embert sem, aki csillapíthatná bennünk a tüzes ölni akarást, akkor a következő reggelen igen komoly sérülést szenvedünk, amit a bennünk dúló fenevadnak köszönhetünk.

Mindezek ellenére rendkívül szórakoztató vérfarkasként tengetni további életünket. Ám arra nagyon ügyelnünk kell, hogy ne lássa meg senki, miként változunk át állati alakunkra, mivel ezután akkor senki ne fog szóba állni velünk. De ha elég élelmesek vagyunk, akkor alkonyatkor behúzódva egy sötét sarokba kiküszöbölhetjük ezt a problémát. Farkasformánk további előnye, hogy nagyon gyors, hatalmas távolságokra képes elugrani, és még jól is néz ki...

A Morrowind mindig is szép játék volt, és még most, egy évvel a megjelenése után is jól néz ki, megfelel a kor követelményeinek. Solstheim szigetét a változatos környezet (befagyott folyók és tavak, jégbarlangok) mellett természetesen új szörnyek és NPC-k is jellemzik. A vaddisznón lovagló goblinok például rendkívül impozánsak, és mókás kinézetükkel ellentétben sokkal keményebbek, mint ahogy azt gondolnánk. Rajtuk kívül találkozhatunk havasi trollokkal, medvékkel, fókaszerű lényekkel, csontvázfarkasokkal – és még sorolhatnám. Úgy tűnik, a készítőknek az volt a céljuk, hogy ebben a jól kidolgozott fantasy világban egy kissé földhöz ragadtabb dolgok is szerepeljenek, értem ez alatt a tájat, és a mi világunkat is jellemző különféle vadakat.
A történetet tekintve a birodalom egy újabb bányászkolóniát hozott létre a szigeten, ez magyarázza a birodalmi helyőrség jelenlétét. A fő szál tehát ehhez a bányászathoz kapcsolódik. De emellett persze számtalan apró küldetés várható, melyek megoldásra várnak. Nem csak Solstheim szigetén találhatók barlangok, az eredeti Morrowind földjén is többet találhatunk. Igaz, hogy mostanra már megtanulhattuk

ezek teljesítését, ám mégis most érdekesebbé tették ezeket, biztosítva ezzel a játékkedvünket a továbbiakban is.

Ami igaz, az igaz, bármikor felkerekedhetünk, hogy kiruccanjunk egy hűvös hétvégére Solstheim szigetére, ám egy első szintű karakterrel nem volna bölcs dolog. Igaz, meg tudjuk oldani az első néhány feladatot, amíg el tudjuk kerülni a harcot, ám ha erre sor kerül, rájöhetünk, hogy az ellenfelek nem a mi fogunkra valók (inkább mi az övékre). Ez is egy pozitívuma a kiegészítőnek, hogy aki kinőtte már Vvardenfell szörnyeit, az itt megtalálja a kedvére való kihívást.
Nos, ha valaki a Tribunal után már előre dörzsölve tenyerét – az új cuccok reményében – lát neki a Bloodmoon-nak, az csalódni fog. Itt nem található annyi új fegyver és páncél, mint a Tribunal-ban, és azért a kevésért is meg kell dolgozni. Például egy havasi medve vagy farkas páncél megszerzéséhez találnunk kell egy hegyi kovácsot a télies északon. S ahhoz, hogy elkészítse ezeket a páncélokat, egy csomó havasi medve vagy farkas bőrt kell szereznünk, amiket persze nem tudunk megvenni a sarki zöldségárusnál. Ezek igen ritka és veszélyes állatok, és általában nem szívesen válnak meg irhájuktól.

Aki kihagyta esetleg a Tribunal kiegészítőt, akkor annak bizonyára újdonságként fognak hatni azok az újítások, melyek a Bloodmoon-ban is megtalálhatók. Ilyen a fejlettebb utazási napló, az emlékeztetők elhelyezése a térképen, és az extra eladási lehetőségek. Hogyha valaki a régebbi karakterét szeretné továbbfejleszteni Solstheim szigetének felfedezésével, és számtalan plugin van felinstallálva a Morrowind-hez, annak lehetnek gondjai a mentett állások betöltésével. Habár jómagam mindenféle plugin nélkül is tapasztaltam ezt a problémát. Igaz, a játék figyelmeztet is erre, mikor egy régebbi mentett állást próbálunk meg betölteni. A legjobb megoldás tehát, hogy elölről kezdjük az egész játékot.

A harc kimenetelére tippeket még elfogadunk

Összességében véve Solstheim egy igazán érdekes hely, amelyet érdemes felfedezni, főleg, ha ki akarjuk próbálni, milyen is vérfarkasként az élet. A Bloodmoon több mint 20-40 órányi plusz játékidőt biztosít Morrowind világán, rengeteg új barlang és bánya, víz alatti utak és útvesztők várnak felfedezésre. Azt viszont a készítők lustaságának tudhatjuk be, hogy sajnos új muzsika nem fogja megdobogtatni dobhártyánkat, mivel az nem található a kiegészítőben. A szigeten is a régiek fognak szólni; persze ez ellensúlyozható azzal, hogy saját mp3 zenéinket is bemásolhatjuk a music könyvtárba.

A másik dolog, amely miatt kicsit kiábrándító a Bloodmoon, az Solstheim szigetének mérete. Ugyanis elég kicsire sikeredett, s a méretét ellensúlyozandó sokkal több szörny található itt, amikbe elég gyakran belebotlunk. Vagyis tényleg csak azok vágjanak neki a szigetnek, akik elég erősnek érzik a karakterüket erre a feladatra. Mindenesetre senki ne hagyja ki ezt a kiegészítőt, főleg azok, akik már a Daggerfall-ban is szívesen játszottak vérfarkast.

Crowie

MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION

Bizony, az Elder Scrolls 3 sem kerülhette el a sorsát, és a második kiegészítő után a készítők előrukkoltak egy G.O.T.Y. változattal is, amely egy-két hónapon belül kerül a boltok polcaira. Persze ez a verzió magába foglalja az eredeti Morrowind-et, valamint az azóta megjelent két kiegészítőt, a Tribunal-t és a Bloodmoon-t. Szóval, aki esetleg tud még várni addig a Bloodmoon kipróbálására, sokkal kedvezményesebben hozzájuthat az egész gyűjteményhez.

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 256 MB RAM, 32 MB-os Direct3D videokártya
JAVASLAT: 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB-os GeForce 4 vagy ATI Radeon 7500-9700

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Morrowind	Morrowind: Tribunal
Nincs	Nincs	Pc.Games - 2002/07 - 92%	Pc.Games - 2002/12 - 90%

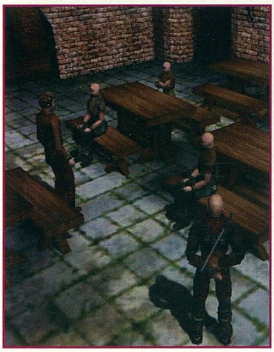
- \+ Szép és érdekes környezet
- \+ Új játszható faj
- \+ Jól kidolgozott szörnyek
- \- Kicsi a sziget
- \- Gondok a régi mentésekkel

93%

STRATEGY FIRST
ARXEL TRIBE / SINISTER SYSTEMS
HTTP://MISTMARE.ARXELTRIBE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

MISTMARE

A francia Arxel Tribes ködbe burkolta a XX. századi Európát, így kardokkal kell lesújtanunk a mérges párából előtörő végítélet-hordozókra...



Kezdjük el a túlélési tanfolyam első óráját!

Az egykori TSR AD&D világának, a Ravenloftnak (Hollófészek) legfőbb jellemzője volt a horrortörténetekből előlépett gonosz birtokurak határát övező, áthatolhatatlan köd. A Mistmare – a mist (köd) és a nightmare (rémálom) szavak egybegyúrásával alkotott cím – is valami ilyesmit tükröz: a Földön a keresztény időszámítás XIV. évszázadában megjelenik egy gonosz hatalom, mely fátyolba burkolja az egész világot, egyét nagyvárostól eltekintve. Ezeket a területeket is csak a papok által a hivatalos dogmák betartása mellett gyakorolt Liturgica elnevezésű mágia védi, míg ott, ahol az egyházi fők nem képesek varázslataikkal számottevő ellenállást kifejteni, a vidék megnyomorodik, s földjét démonok és egyéb túlvilági lények karmai karistolják kegyetlenül. (És a látótávolság is meglehetősen lecsökken...) A lidércnyomás nem múlik el, így a megváltozott történelmű Európa rémületben élő lakói sosem hallanak ipari forradalomról, autókról, telefonokról, számítógépekről, nincs Kolumbusz, Amerika (rock&roll!)... Egészen a XX. század végéig fennmarad ez a homályos status quo, de közben persze ember ember ellen is acsarkodik, és néhány jól ismert veszedelem, mint például az Oszmán Birodalom fölemelkedése azért bekövetkezik. (No igen, a törökök kemény legények...) Az életképes nagyvárosok (Róma, Avignon, Párizs, stb.) buzgó kutatómunkával igyekszenek az olykor testet öltő gonosz ellen hadakozni, s a XVIII. században rábukkannak egy próféciára, mely az ezredfordulóra a változás lehetőségét jövendöli. (A millenniummal, úgy tűnik, az alternatív valóságban is remekül lehet hülyíteni a népet.) A lehetőséget azonban ki is kell használni, s erre leszünk hivatottak mi, kik Isador volnánk, az inkvizítor szerzetes.

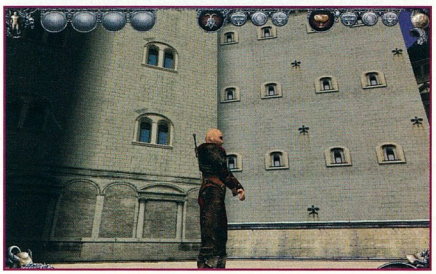
Isador és a világ

A játék maga hibrid akció-RPG-ként testesül meg, szívében a Monolith Lithtech Jupiter látványfelelős engine-nel, így amikor a nem túl érdekes, „szóda" se megy el" intró után megpillantjuk hősünk (és az összes, velünk egy helyen tartózkodó NPC) kopasz fejét, akkor elégedetten nyugtázhatjuk, hogy a tar tagokon kívül minden tetszetős. Miközben gondolkodunk Isador háttértörténetén (családja a ködbe veszett, megmenekülését csodaként értelmezi, ezért akar az Isten szolgálatlába állni), följegyezhetünk egy-két idegesítő hibát, hiányosságot. Először is szinte nincsen zene, atmoszférát leginkább a hihetetlen sötét képből (nincs gamma control!) próbáltak építeni (na jó, van időjárás meg napszakok), másodszor alig akad tárgy, amit bökdöshetnénk, ami benépesítené a világot, azon meg szinte meg se lepődünk, hogy a kopaszok seregén simán át tudunk menni: átlátszóvá válnak, ha hozzájuk érünk.

„No persze, ezek mellékes dolgok" – mondhatná az elégedetlen olvasó („sőt, a szellemtrükkre Pacman is képes volt, ha megette az energiabogyót!"), ezért itt az ideje az irányítás ormótlanságával foglalkoznunk. Elvileg a jobb egér gombbal mennénk a kijelölt helyre, ha az alap, „free camera" módban vagyunk – de a mászkálás furcsa kameramozgással és esetlenséggel párosulva hamar a TAB gomb lenyomására késztet minket, amivel máris „fixed" módba kerülünk, a „free" használhatatlanabb változatába, ami újabb tabbolásra ösztönöz, és íme, máris „first person" a nézetünk, aminek kétségtelen előnye, hogy ekkor fagy le legnagyobb eséllyel a játék. Félretéve a viccelődést: jómagam nehezen szoktam meg a kontroll-metódusokat, végül az FPS-es szemszög mellett tettem le a voksomat, ami úgy-ahogy működik is, az 1.5-ös patch-től kezdve kevesebb desktop-ra ugrással. (First person módban amúgy külön élmény, amikor véletlenül jobb gombot nyomunk, Isador pedig rögtön szalad az adott helyre, mi meg, mintha csak egy elforgatott tornyú rohamozó tankban csücsülnénk, nézzük az oldalt elhaladó objektumokat.)

Fejlődő személyiség

Izzy (remélem nem haragszik, hogy így szólítom) szellemileg és testileg is igen fejlődőképes, és a papíros RPG-sek között csak kockafejűekként ismert csoport számára nyilván nagy megnyugvás, hogy előrehaladása egy összetett rendszerben zajlik. (A háttérben viszonylag komoly számítások vannak: a képességek, képzettségek, varázslatok sorsát egy próba folyamán 20-30 szimulált dobás dönti el.) És bár a gyakorló feladatok után választanunk kell, inkább harcosok vagy inkább varázslók leszünk-e, a karakterlap statisztikáit java-



HOGYAN MENTSÜNK?

Az eredeti állásmenedzsment borzalmas, azonban ezzel a trükkel hamar túlthetjük magunkat a problémán: a Mistmare mappa User almappájában keressük meg a hősünk nevét viselő mappát (ugye akármit megadhattunk, attól még Isadornak hívnak minket, de itt az „akármit" keressük). Itt a Save mappában hozzunk létre slot0, slot1, slot2...slot9 almappákat. Ezután a játékban jobb Control, jobb Shift és az F1-F10 egyszerre történő megnyomása az állás mentése, a jobb Shift F1-F10 pedig a betöltése. Hogy ezt miért nem lehetett gyárilag beletenni, azt ne kérdezzétek.

részt mi befolyásoljuk, nem pedig a más rendszerekből ismert, szintlépésekből adódó bónuszok. Nem részletezem a jellemzőket, ezek ugyanis a szokásos örökzöld csokorból (ügyesség, erő, iq, stb.) állnak, alátámasztva egy inkább furcsa, mint eredeti elméleti alappal (Nap-Hold-Föld szférák), amire amúgy a varázslatok is épülnek. Fontosabb a Mistmare sajátos időrendszere, melynek elmagyarázását a mentett állásoknál kezdeném. Hacsak nem „csalunk" (lásd box), savegame-ből játékonként összesen egy lehet, ha meghalunk, ezt tölthetjük vissza, ha a kalandban rontottunk, ehelyett a „szint újrakezdése" opció javasolt. (Ez utóbbi érvényes akkor is, ha kilép a desktopra a játék, ami egy óra mentésmentes mendegélés után remekül parkolópályára küldheti az idegrendszerünket.) Az idő viszont kérlelhetetlenül múlik: minden szint elején kapunk x napot/órát valaminek a teljesítésére, ez alatt bóklászhatunk a területen, ennek lejártával el kell kezdenünk az adott főküldetést. Ha nem megfelelő időben érünk egy tárgyhoz, ajtóhoz, stb., egy „time locked" felirat tanúskodik arról, hogy még nincs itt dolgunk. Ötletes és egyben visszataszító, gratulálunk, Arxel Tribe!

Szó- és ütésváltás a ködben

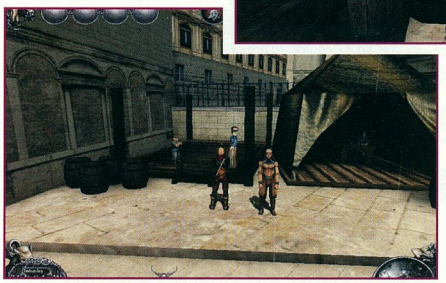
Egy CRPG-t bármilyen mélységekből ki tud húzni két dolog: a jó párbeszédek vagy a jó harcrendszer. No, ezt csak azért említem, mert itt egyik sincsen. A netes bírálók ellenére utóbbi nekem még úgy-ahogy bejött (a szöveges csak szimpla continue-zás, ált. komolyabb következmények nélkül), mert a sima váltogatás mellett (kattints az ellenfélre, a szakértelmeknek megfelelően végzed... túl gyakran halállal) van egy félig manuális, félig automata változat, olyasmi szambával, mint amit annak idején az örök klaszszikus Pirates-ben látunk. (Ezt elég nehéz elmagyarázni: a támadás gombra legénynünk úgy tesz, mintha támadni akarna, de valójában szurkolnunk kell, hogy hamarabb hajtsa végre az attakot, mint az ellen.) A mágiákat funkcióbillentyűkkel könnyebben előcsalhatjuk, ezekre az auto-harcnál is nekünk kell figyelni.

Tudtam, hogy pont a nyaralás előtt fog leereszteni a gumikrokodilom

Kimaradt valami?

Ezt nem én kérdezem, hanem a fentebb idézett „elégedetlen olvasó", akinek tetszik a Mistmare, és mérges tekintettel sorolja magában, hogy melyik részt nem marasztaltam el. Mert nem tartom kizártnak, hogy a háttértörténet vagy a kibontakozó „nagy terv" miatt valakit magával ragad ez a furcsa világ. Nincs ezzel semmi probléma, csak egyszerűen születtek már kimagaslóbb alkotások, ez pedig nem fog a híresség-gek csarnokába kerülni, lévén átlagos, nehézkes, és azért az alapötlet sem saját. Így meg nem lehet futamot nyerni.

sajoati



RAVENLOFT VS. MISTMARE

Egy rövid összehasonlítást gondoltam eszközölni a két ködös világ között. A Hollófészek egy Ad&D kalandmodul volt, amiből a Terror síkja született meg, ahol a különböző TSR-os világok leggonoszabb szereplői kaptak egy-egy személyre szabott birtokot. Így lett földje Strahdnak, a vámpírnak, Azazelnek, a hatalmas varázslónak (lich-nek), stb. A Mistmare csak külsőségekben mérhető a félelmetes síkhoz: itt is nagy a köd, amibe nem tanácsos behatolni, de itt a jóságos (?) papok uralkodnak, akik képesek távol tartani a gonoszt a jelentős városoktól. A párába belépőket rögtön szörnyszülöttek rohanják le (Ravenloftban változó a hatás), s ezért a teleportálás az egyetlen rendes közlekedési eszköz. A Hollófészeknek viszont egy birtokáról sincs menekvés...

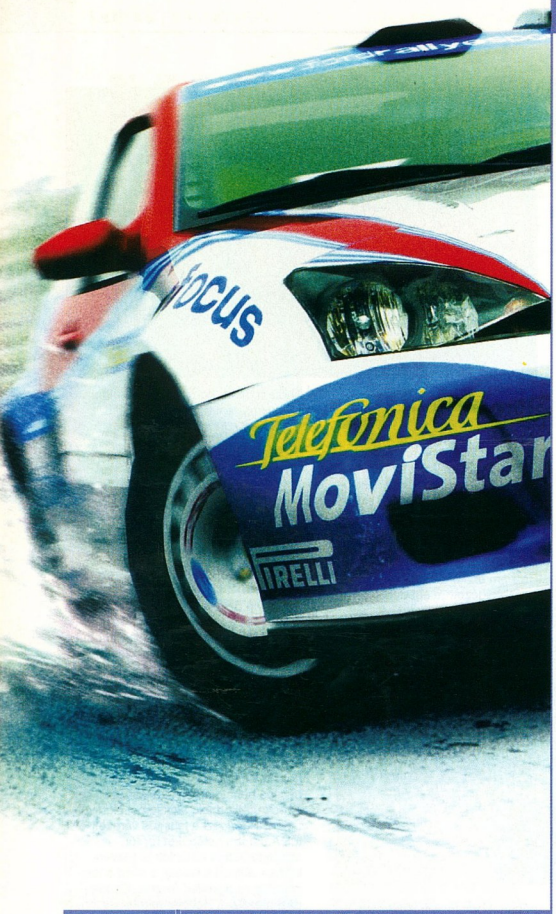
MINIMUM CONFIG: PII 450, 128 MB RAM
JAVASLAT: PIII 1 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VGA

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Elder Scroll's 3: Morrowind	Arx Fatalis
Trainer, Patch	Nincs	92%	85%

- [+] Részletes szabályrendszer
- [+] Rejtélyes, ködös világ...
- [-] ...aminek az ötletét nyúlták
- [-] Irányítás
- [-] Állásmenedzselés

57%

SZIM/SPORT



68 **COLIN MCRAE RALLY 3**
Hosszú-hosszú várakozás után végre megérkezett kedvenc rally játékunk legújabb része.

Itt a nyár, a jó idő, a strandszezon, és itt van a Colin McRae Rally 3. Jó sokat kellett rá várni, és a kiadott demó – plusz a sebtiben kiadott javítás! - sem sok jóval kecsegtetett, de szerencsére időközben megérkezett a kicsike, és már alig várja, hogy elvigyétek egy körre. A szimulátorok rajongói amúgy is igazi csemegékre számíthatnak, szinte minden kategória képviselteti magát rovatunkban. Az X2 egy úrhajó szimulátor, némi kereskedéssel egybekötve az Elite nyomdokain. A Moto GP2 a motoros száguldozás rajongóinak nyújthat kellemes perceket, rengeteg újítást építettek be, ami még a régi motorosokat is meglepheti. Ráadásul kaptunk egy exkluzív verziót a Microsoft jubileumi repülőgép szimulátorából, a Flight Simulator 2004-ből.

TARTALOM

62 | X2 – THE THREAT
Az Elite-ot nehéz elfelejteni, több játék megpróbálta már kiverni a fejünkből, de nem sok sikerrel. Az X – Bexond the Frontier elég közel járt hozzá, és már készül a folytatás, aminek talán sikerül megközelíteni a nagy elődöt. A megjelenítéssel nem lesz gond, a képek alapján kitesznek magukért a srácok. A játékba sokaknak nagyon kedves pénzszerzési lehetőség is bekerült, ugyanis ebben a részben végre kalózkodhatunk is.

66 | FLIGHT SIMULATOR 2004: THE CENTURY OF FLIGHT
A Microsoft egyik legnagyobb múlttal rendelkező sorozata a Flight Simulator. A polgári repülést célzó program összes része jelentős sikereket könyvelhetett el. A „repülés százada" alcímet viselő alkotás nemcsak betölti a folytatás szerepét, hanem egyben tiszteleg a repülés története előtt, emléket állít a kezdeteknek és a jelentősebb állomásoknak.

68 | COLIN MCRAE RALLY 3
A demó mizéria (javítást kellett kiadni, mert nem indult ATI kártyákon) talán kicsit keserűvé tette a várakozás utolsó napjait, de a lényeg, végre megjött kedvenc rally játékunk legújabb része. Megtalálják számításukat azok is, akik csak száguldozni akarnak, de azok sem csalódnak majd, akik szerették az autójuk beállításait apró részletekig belemenően módosítani versenyek előtt.

70 | MOTO GP 2
A Climax Development műhelyében készült MotoGP: Ultimate Racing Technology tavaly augusztusban üde színként tűnt fel a különben már évek óta meglehetősen szerény kínálattal rendelkező motoros versenyjátékok között. A program kellemes látványvilágával, megnyerő küllemű motorjaival, könnyű irányíthatóságával, egyszerű játékmenetével sok rajongót szerzett magának. Úgy látszik a kiadó számításai beváltak a játékkal kapcsolatban, hiszen 9 hónappal az első rész megjelenése után itt 2-es számmal jelzett fojtatás.

ELŐREJELZÉS

Lock On: Modern Air Combat	2003/07	Ubi Soft
World Championship Snooker 2003	2003/07	Codemasters
Kelly Slater's Pro Surfer	2003/07	Aspyr Media
Cycling Manager 3	2003/07	GMX Media
F.S. 2004: Century of Flight	2003/07	Microsoft
Indycar Series	2003/07	Codemasters
Pro Beach Soccer	2003/08	Dreamcatcher
Madden NFL 2004	2003/08	EA Sports
Kawasaki Racing	2003/08	Atari
Nascar Thunder 2004	2003/09	EA Sports

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
4. NBA Live 2003	Electronic Arts
5. Freelancer	Microsoft
6. Rallisport Challenge	Microsoft
7. Freespace	Microsoft
8. Toca Race Driver	Codemasters
9. Tiger Woods 2003	Electronic Arts
10. Colin McRae Rally 3	Codemasters

KOCH MEDIA
EGOSOFT
WWW.EGOSOFT.COM/X2
2003. SZEPTEMBER VÉGE

X2: THE THREAT

A X univerzum határairól sötét hírek érkeznek. Egy új faj feltűnése és soha nem látott agresszivitásuk veszélybe sodorta a hosszú évek alatt megkötött kereskedelmi és békeszerződéseket. Többé nem ajánlatos fegyveres kíséret nélkül útjukra engedni az űrhajókat, hiszen minden aszteroida mögött rejtőzködhet egy felfegyverzett űrhajó, aminek éppen a te szállítmányodra fáj a foga...

A bolygó asszimilációja befejeződött, uram. Kér egy kis ropit?

Volt egyszer, hol nem volt a PC hőskorában a mai napig alapműnek számító ELITE nevű űrkereskedelmi játék. A PC-s berkekben a ma is ezt tartják az űrszimulátor játékok ősatyjának. A trónjáról egyedül az „X – Beyond The Frontier" tudta letaszítani, sokévi egyeduralkodás után. A trón elfoglalása után, 2000-ben kiadta az Egosoft a küldeteslemezként megjelent, de önállóan futtatható „X-Tension"-t, ami hasonló, sőt talán nagyobb sikert hozott a fejlesztőknek, mint az XBF. Azóta szép csendben eltelt három év, és immáron egyre hangosabbak a netes fórumok és a játékok bemutatásával foglalkozó weboldalak a készülőben lévő X2: The Threat előzeteseitől, ami hivatalosan is az XBF második részének készül.

Pörgessük kicsit vissza az idő kerekét, hiszen nagyon valószínű, hogy vannak a nyájas olvasók között olyanok, akik nem ismerik az előző részeket, ezért talán nem lesz felesleges, ha néhány mondatban összefoglalom, mi is történt eddig az „X" világban.

Egy térugrásra kifejlesztett űrhajó próbaútján egy apró hiba miatt főhősünk, Kyle Brennan a galaxis egy eddig ismeretlen részében találta magát, ráadásul a hajó térugró hajtóműve is megsérült. Így az idegen világban kereskedelemmel kénytelen némi pénzt szerezni, hogy megjavíttassa a sérült hajót, amivel vissza tudna térni a naprendszerünkbe. Az idegen világban történő utazásai során a kereskedés mellett a szektorok kormányai különféle feladatokkal bízzák meg, melyek során nemegyszer életveszélyes helyzetekbe kerül. A végén persze kiderül, hogy a hajót az X univerzumban meglévő technológiával nem lehet megjavítani, így úgy tűnik, örökre ott ragadtunk ebben az ismeretlen világban. Így ért véget az X-Tension, nyitva hagyva a lehetőséget egy folytatás elkészítéséhez, ami három év után, hamarosan megérezik a boltokba X2: The Threat néven.

A történet tehát folytatódik, persze azóta eltelt 25 év. Időközben megjelent egy új faj, a „Khaar" nép, az ő jelenlétük és viselkedésük okoza a fenyegetést és az újabb háborúkat a régóta békés X univerzumban, és innen a cím is, a „The Threat". A játékmenet nem változik, tehát továbbra is kereskedni, építeni, termelni és harcolni kell.

Újításként ebben a részben már az űrkalóz életet is választhatjuk, ami sokkal veszélyesebb, de természetesen jövedelmezőbb is. Módunkban lesz ellenséges hajókat kilőni, elfogni és eladni, elvenni a rakományukat, ezzel tovább növelve a pénzszerzési lehetőségeket. Teljesen átdolgozták a grafikai motort, az átvezető animációkat, beépítve a DX9 által nyújtott lehetőségeket, és még tovább tökéletesítették a hangokat. A nyilvánosságra hozott képek alapján a grafikai megjelenés egyszerűen lélegzetelállító lesz. Jelentősen megnőtt a játéktér is, hiszen több mint száz lesz a bejárható szektorok száma, és több mint hetvenféle hajóval találkozhatunk majd. Jelentős újítás, hogy egyszerre több hajó is lehet az irányításunk alatt, ráadásul tetszőlegesen lehet majd váltogatni, hogy éppen melyiket irányítjuk.

Nagy érdeklődéssel várjuk hát a folytatást, hiszen ha az ígéretek valóra válnak, ismét hosszú időre egyetlen játék fogja uralni az űrszimulátorok világát.

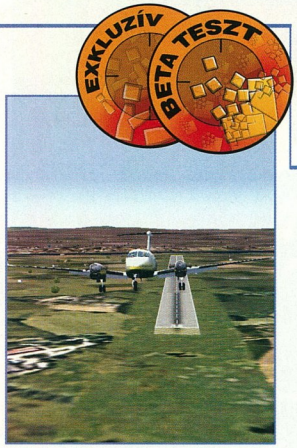
Clemi

BERND LEHAHN /EGOSOFT/ A JÁTÉK GRAFIKÁJÁRÓL:

Teljesen újraírtuk a 3D motort, először a DirectX8-ra, majd a DirectX9-re optimalizálva. Rengeteg új ötletünk volt, és szerettük volna, hogy ezeket mind a lehető legújabb technológiákat felhasználva, a legmagasabb színvonalon építsük be a játékba. Az új részben rengeteg különböző gázfelhő jelenik meg, ezeknek gyakorlati haszna is van, ugyanis elbújhatunk bennük. Új pajzsok, fegyverek, robbanások jelennek meg, és a hajtóművek megjelenítését is teljesen átdolgoztuk. Az objektumok dinamikus 3D árnyékokat vetnek! A legfontosabb mégis a beépített AQC, azaz automatikus minőség kontroll, ami biztosítja, hogy a motor a lehető legszebben, és leggyorsabban fusson az összes gépen, konfigurációtól függetlenül.

FLIGHT SIMULATOR 4

THE CENTURY OF FLIGHT



Még jó hogy felszálltunk, már göngyölítik fel a kifutópályát

Képzeletbeli ranglistámon a polgári repülőgép-szimulátorok közül sokáig a mára már csődbe juttatott Looking Glass Studios remekműve, a Flight Unlimited éppen aktuális darabja állt az első helyen. Ugyanezen listának második és harmadik helyezettje (Fly! és Flight Simulator) cserélt helyet az évek folyamán, s utóbbinak a 2002-es kiadása már-már a csúcsra tört. Igen ám, de az FU tudott valamit, amit a Microsoft hosszú évek alatt sem volt képes megvalósítani, s az ígéret mindig csak ígéret is maradt. Ezúttal már a harmadik alkalom kínálkozik a helycserére, s szívből reméltem, hogy sikerülni fog...

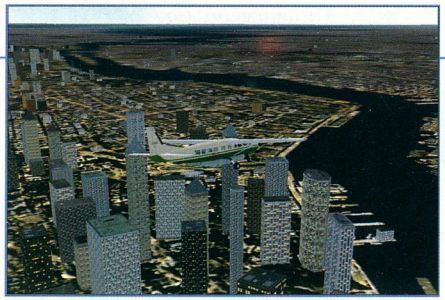
A számonkérés ideje ismét elérkezett tehát, hiszen csaknem két év elteltével máris kezünkbe vehetjük a folytatást. Bíztam benne, hogy a készítők végre komolyan vették a játékkal kapcsolatban ajánlott újításokat, fejlesztési kívánalmakat, s ennek fényében örömöm érthető volt a 4 (!) CD kézhezvételekor. A telepítés a vártnál sokkal egyszerűbben és gyorsabban haladt, igaz, talán (rossz) szó nélkül azért mégse menjünk el a játék helyigénye mellett. Aki hozzám hasonlóan a teljes installálást választja, annak 3,5 GB-nál is több szabad helyre lesz szüksége – és akkor a játék csak fent van, de még nem indult el. További bosszankodás azonban már nem sok lesz, hiszen e rövid intermezzo után máris besétálunk a csapdába: a FS 2004 világába. A bevezető képsorok ugyan ezúttal sem dobnak a hangulaton, a leginkább egy komplett weboldalhoz hasonlító főmenü látványa sem hozott azonnal tűzbe, mindazonáltal kivitelezése jól áttekinthető, letisztult, ráadásul a repülés szerelmesei nem is fogják sokat látni. A főmenü elrendezése egyébként már ismerős lehet, szinte nem is változott a 2002-es kiadáshoz képest.

A „repülés százada" alcímet viselő alkotás nemcsak betölti a folytatás szerepét, hanem egyben tiszteleg a repülés története előtt, emléket állít a kezdeteknek és a jelentősebb állomásoknak. Teszi ezt úgy, hogy egyrészt képekkel és cikkekkel illusztrált anyagokat tartalmaz, melyekből tetszés szerint választhatjuk ki a bennünket leginkább érdeklő témákat, ugyanakkor 9 repülhető gépet is tartalmaz a régi szép időkből. Ami a régi szép időket illeti: ha sorban haladunk a játék lehetőségeiben, akkor ismét rábukkanhatunk egy videóra, amely a változásokat, újításokat hivatott bemutatni. Mondanom se kell, hogy már meg sem lepett, amikor ismét a veterán ábrázatú, erősen nyugdíjas korú házaspár tűnt fel (akik egyébként oktatóiskolával rendelkeznek), az viszont szembeötlő volt, hogy szegények már igencsak megfontolva fúzik mondataikat. Ha kevésbé akarok rosszmájú lenni, akkor inkább azt mondom, hogy nyugodtan ugorjuk át ezt a menüpontot, hiszen minőségileg és tartalmilag sem képvisel magas színvonalat.
A második lehetőség szintén az ismerkedést szolgálja, de ez már magával a játékkal. A jó öreg repülésoktató mód azonban megújult, mert a már megszokott erősségi sorrendben, de több leckével áll minden kezdő, vagy éppen tapasztaltabb, de kíváncsi játékos rendelkezésére. Ez a rész a legjobb alkalom arra, hogy elsajátítsuk a kezelés fortélyait, és megismerkedjünk a repülés – és kezelés – valamennyi részletével. A Kaland mód továbbra is rendelkezésre áll, melyben a kocapilótától egészen a professzionális, hivatásos légitársasági pilóta szintig minden nehézségi fokozaton sok-sok küldetés közül választhatunk. Ajánlatos itt is a fokozatosság elve alapján eljárnunk, azaz nem rögtön egy interkontinentális járattal kezdenünk. Aki pedig majd sok-sok nap után túljut mindezeken, annak ottmarad a lehetőség a saját beállításokkal elvégezhető repülések összeállítására. A lehetőségek eddig is óriásiak voltak, ám ne higgyük, hogy nem tudták überelni: immár több mint 24.000 repülőtér közül választhatunk magunknak világszerte kiindulási pontot és célállomást, amely szám közel kétezerrel több, mint a FS 2002-ben. Még kis hazánk is bővült, sőt, fő repülőterünk, Ferihegy is némileg komolyabb grafikát kapott, bár – valljuk meg őszintén – ez nem lehetett túl nagy kihívás a készítőknek.

Annál inkább az lehetett nemcsak több, hanem szebb objektumokat készíteni, nem is beszélve a tájképekről, effektekről és minden apró részletről, amellyel a repülésnél számolni kell. Nos, a FS 2004 megérdemli a dicséretet: alacsonyabb felbontások mellett is szép a játék, magasabb értékeknél pedig egyenesen le-

FERIHEGY ÉS TÁRSAI...

Sajnos a cikkben nem jutott hely bővebben kitérni hazánk legnagyobb nemzetközi repülőterére, Ferihegyre, nos: vannak jó és rossz híreim egyaránt. A jó hír az, hogy benne szerepel az adatbázisban, sőt, most már több magyar repülőtér van benne, mint múltkor. Ferihegy megjelenítése ráadásul szépült, hiszen van most már komolyabb terminálépület a hozzá tartozó hidakkal, s az irányítótorony is kifejezetten a megfelelő helyen található, ahol az életben is van. Szintén jó hír, hogy vannak immár komoly, felfestett taxiutak, s Ferihegy 1 és 2 végre komolynak tűnő repülőtér benyomását kelti a játékban is. A rossz hír pedig annyi, hogy még ettől sokkal nagyobb változásokat is elviselnénk...



nyűgöző a látvány. Mindegy, hogy még talajközelben, vagy már távolabb járunk, s szinte az is, hogy a világ mely részén teszünk próbát, a grafikára csak a legjobbakat mondhatjuk.

Gépeink talán egy picit nagyobb poligonszámmal is készülhettek volna, de valljuk meg, nem sokan ülnek még otthon dual alaplappal és két, 3 GHz körüli processzorral – jobb tehát a békesség. A gépigény tekintetében egyébként szintén csak pozitívan tudok nyilatkozni, hiszen közepes légiforgalom beállítása mellett egy gyengébb P4-es gépen már folyamatos képet láthatunk, igaz, New York, illetve nagyobb méretű városok (London, Párizs, stb.) bevállalásához már 2 GHz felett érdemes próbálkoznunk. Grafikán belül külön kiemelném a felhők látványát: mindenkinek meg kell néznie őket, egyszerűen fenomenális a megvalósításuk! Igazi 3 dimenziós hatás, rengeteg típus, átmenet, nagyszerű munka. S ha hozzávesszük, hogy az időjárás beállítását is rendkívül változatossá tehetjük, akkor az élmény még tovább fokozódik. Az Internet segítségével a repülés alatt az éppen abban a régióban uralkodó időjárást is eléri a program, sőt: automatikusan azt is élhetjük át repülés közben, ami szintén profi munka, bár már nem új keletű dolog. A GPS (helymeghatározó rendszer) felbukkanása szintén nem nevezhető újdonságnak, de természetesen még szebb és kezelhetőbb lett. Ami viszont már tényleg igazi újítás, az a virtuális pilótafülkenézet. Természetesen eddig is rendelkezésre állt ez a nézőpont, de a műszerek ezúttal már élnek, s mindegyik pontosan azt mutatja, amit a hagyományos nézetben! S ha mindehhez hozzátesszem, hogy a műszerfalak grafikai megvalósításra csakis a legjobb osztályzatot adhatom, akkor nem nehéz elképzelni, hogy mekkora élményt jelent az új nézőponttal végrehajtani a le- és felszállásokat, vagy akár az egész repülést. Az igazi csemegét azonban a cikk végére igyekeztem hagyni, s nem véletlenül: van ATC! A készítők ugyanis végre életet leheltek a játékba, és bizony ezt még akkor sem bánom, ha egy picit az FU-ra emlékeztetően oldották meg a dolgot. Az ATC (Air Traffic Control) működésének eredményeképpen ezentúl valóban nem érezhetjük magunkat egyedül: bármerre is járunk, a légi irányítás soha nem hagy magunkra. Vége van tehát az engedély nélküli fel- és leszállásoknak, repüléseknek – no persze nem kötelező válaszolni, de ki ne tenné, ha egyszer ennyit vártunk rá?

Houston, van egy kis problémánk. A kanyarban elhagytuk a szárnyon ülő túristákat.

Még csak pár napja telepedett fel a játék béta verziója a gépemre, de a jobbnál jobb jelzőkkel nincs értelme spórolnom. Végre megtörtént ugyanis az a nagy lépés, ami alapján a Flight Simulator összes repülőtere és légtere megtelt élettel, s ezáltal a játék hangulata sokat fejlődött. Alapos és kimagaslóan szép grafikáját figyelembe véve gépigénye sem nevezhető túlzottnak, igaz, aki mindenből a legjobbat és legszebbet szeretné látni, annak nem árt mindenből a legújabb hardver. A sok-sok tömjénezés mellett azért halkan elmorognám, hogy a Microsoft-ra oly jellemző kezelést már nagyon kezdem unni, s szerintem ezzel nem vagyok egyedül. Mert igaz, hogy nagyon gyönyörű és élvezetes a FS 2004 világa, de nagyon boszszantó, ha ehhez a világhoz előbb az Alt+Enter kombináció szükséges mindig, ha nem akarjuk alul bámulni az igencsak hangulatrontó taskbart…

Doki

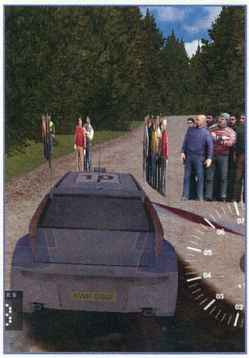
NEW YORK...

Bizonyára sokan emlékeznek az előd, a 2002-es játék kiadásának szerencsétlen időzítésére. A szeptember 11-i esemény hatására a már boltokba kikerült példányokat visszahívták, a raktárban lévőket pedig nem szállították már ki, így a World Trade Centert csak az első vásárlók, illetve az első példányokról készült „biztonsági másolatok" tulajdonosai láthatták a játékban. Ha a jelenlegi játékkal New York, pontosabban Manhattan fölött kalandozunk, akkor észrevehetjük, hogy a két torony leomlása után megmaradt legmagasabb, jellegzetes tetejű Empire State Building nem vehető ki igazán. Nem egyforma, de jellegtelen felhőkarcolók állnak ki egymás mellett, s a pontos helyét ismerve is ember legyen a talpán, aki rámutat, hogy melyik az…

CODEMASTERS
CODEMASTERS
WWW.COLINMCRAE3.COM
12.900 FT.

COLIN MCRAE RALLY 3

A raliszimulátorok királyának tartott széria harmadik része leginkább a szecsuáni csirkére emlékeztette szerkesztőségünket. Hogy miért? Nos, a furcsa hasonlat okát megtudhatjátok a következő két oldalon.



Óvatosan menj el a nézők mellett, mert a huzattól könnyen eldőlnek

Aki próbálta már az ázsiai konyha címsorban hivatkozott remekét, bizonyára emlékszik a képre, amikor először megpillantotta a forrón gőzölgő étket. A világosbarna aszpikos masszában úszó európai szemnek kissé idegen, furcsa küllemű zöldség- és gyümölcsdarabok között először talán nem is volt olyan könnyű felfedezni az ominózus szárnyas földi maradványait. E nyitójelenet bizony sokak étvágyát mérsékelheti, de azért ezen a ponton nem illik még feladni, végtére is, ha már kirendeltük, kóstoljuk is meg azt a csirkét.
Megkezdve az étkezést a fanyar, de mégis édes íz, melyet az első percekben érzünk, mintha csak korai benyomásainkat erősítené tovább. Vajon kellett ez nekünk? – tehetjük fel magunknak a kérdést... de várjunk csak, mintha változna valami. Lám-lám, még egy-két falat, és kezdünk ráérezni a dologra. Talán mégsem olyan rossz ez a távol-keleti konyha, mint azt első látásra gondoltuk.

Az aszpik

Ha egy patinás fejlesztő/kiadó régen várt játékszériájának demója úgy kezdődik, hogy számos gépen el sem indul, az mindenképpen gond, hogy szigorúbb már ne is legyek. Főleg, ha a probléma forrása egy idétlen video codec kompatibilitási hiba. Az inkább az arcade stílusjegyeket produkáló próbaverzióhoz a Codemasters ugyan kiadott egy kisebb javításcsomagot, ami valamit erősített az erő-visszacsatolás szimulációján, de a patch sem a grafikán, sem a kocsik menettulajdonságán nem javított drámait. Az első benyomás fontos marketingszempont manapság a PC-s játékoknál, így bizton állítom, hogy valószínűleg sok potenciális vevőt vesztett a Codemasters az elügyetlenkedett CMR3 demo kiadással.

Amikor a szerkesztőségünk kérésére az Automex Kft., a játék kizárólagos magyarországi forgalmazója felajánlotta, hogy a PC.Games rendelkezésre bocsátja az immár végleges játékverziót, nagyon kíváncsi voltam, hogy vajon a demóval azonos, hibákat tartalmazó programot tesztelhetem-e, vagy valami egészen mást.

A kicsit több mint 3,3 GB tárhely elfoglalása után induló program silány minőségű bevezető képsorai (alacsony felbontás, koncepciótlanság, stb.) kissé elriasztottak. Különösebb hezitálás nélkül rögtön átnézve a program kínálatát megállapítottam, hogy bizony a demóból már sejthető félelmem beigazolódott: a Codemasters ezúttal sem vette meg a FIA WRC licencét. Ennek megfelelően a játékban nem szerepel a rali világbajnokság összes autója, és sajnos ezúttal is elmarad a teljes WRC kupasorozat modellezése. A pontos statisztikát lásd lent.

A kimutatásból kitűnik, hogy a játék 8 országából csak 6 helyszíne a FIA WRC 14 kupából álló sorozatának, és a hivatalos rali világbajnokság 7 WRC kocsijából sajnos csak 4 szerepel a CMR3-ban, igaz, van további 3 rali autó alacsonyabb géposztályból. Ha figyelembe vesszük, hogy az előző év karácsonyára időzített a Digital Illusions által fejlesztett RalliSport Challenge 29 autót és 48 szakaszpályát tartalmazott, a Colin McRae Rally 3 választható gépparkja bizony meglehetősen szegényesnek mondható. A CMR3 javára írandó azonban, hogy a programban szereplő 8 országban (7 szakasz/ország: 6 special stage és 1 super special) összesen 56 pályán versenyezhetünk, ami az eddigi legbőségesebb PC-s rali szimulátor választéknak felel meg.

BETŰMOZAIK

A játék nem rendelkezik FIA WRC licenccel, így a gépi ellenfelek nevei sem lehetnek ismerősek, vagy mégis? Lássuk csak, a finn Subaru Imprezzás LAHIKAINEN, a francia Citroen Xsarás CANTALOUBE, vagy RIOLON pilóták neveinek betűiből milyen valódi ralipilótákra lehet asszociálni? A PC. Games tippjei a következők: Tommi Makinen, Sebastien Loeb, Didier Auriol.

	Autók	Kupák		Autók	Kupák
FIA WRC	Peugeot 206 WRC	Monaco	CMR3		
	Ford Focus RS WRC	Svédország		Ford Focus RS WRC	Svédország
	Subaru Impreza 44S	Törökország		Subaru Impreza 44S	
	Hyunday Accent WRC	Új Zéland			
	Skoda Octavia WRC	Argentína			
	Citroen Xsara WRC	Görögország		Citroen Xsara WRC	Görögország
	Mitsubishi Lancer Evo (2002-ig)	Ciprus		Mitsubushi Lancer Evo VII	
		Németország		Ford Puma Rally Car	
		Finnország		Citroen Saxo Kit Car	Finnország
		Ausztrália		Fiat Punto Rally Car	Ausztrália
		Olaszország			
		Franciaország			
		Spanyolország			Spanyolország
		Nagy Britannia			Nagy Britannia
					USA
					Japán

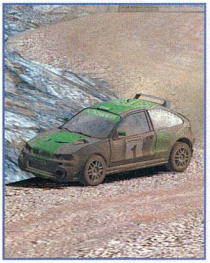
A csirke

A Championship módot indítva először el kell döntenünk, hogy a második részhez hasonlóan milyen nehézségi szinten kívánunk versenyezni (normal / hard / very hard). Ezt követően további válogatásra már nem igen lesz módunk, hiszen először kizárólag a Ford Focus RS WRC 2002-es modelljével vehetünk csak részt a kupasorozaton. Egy nemzeti kupához mind az első, mind a második nap 3-3 special stageen kell autóznunk, majd a bajnokság zárásaként részt vehetünk egy super special küzdelemben. Az így kialakult 7 szakaszos nemzeti kuparendszer mint rendező elv következetesen megmarad az egész Championship sorozat alatt.

Semmi bajom a Fordokkal, de a Focus WRC készítőit már néhány perc játék után nem túl jó színben emlegettem, hiszen az bizonyára csak konstrukciós (programfejlesztői) hiba lehet, hogy alig bírom járgányomat az úton tartani több éves szimulátoros tapasztalattal a hátam mögött. Nini, a nézők csak 2D-sek, már meg sem lep e fejlemény, hiszen ilyen nincs, hogy kézifékkel szinte derékszögben befordulhatok bárhova bármekkora sebességről, de ugyanez simán fékezve még nagyfokú rátartással sem működik. OK, lassan elég ebből ennyi, hagyjuk abba, fiúk, ez a program minden, csak nem szimulátor…

Azért sikerült valahogy a második helyen befejezni a spanyol kupát, furcsa ez a program, de azért menjünk csak tovább, lássuk, mit hoz a következő verseny. Valahogy így lehet rákattanni a Colin McRae Rally 3-ra. Ami biztos, hogy elsőre senki sem fog hanyatt esni sem a grafikától, sem a kocsik irányíthatóságától. Elsőre. De néhány óra játék után az előzetes vélemény lassan meg fog változni minden kitartó játékosban, talán mondanom sem kell, hogy pozitív irányba.

Az elégedettség oka leginkább a rendkívül változatos, ugyanakkor végig lendületes pályavezetésben keresendő. A CMR sorozatnak eddig is nagy előnye volt a kimagaslóan jó minőségű pályaszerkesztés. A kellően dinamikus, mégis színes és esetenként rendkívül nehéz szakaszterezésnek hála a játékostól a program egy olyan mértékű odafigyelést követel meg, hogy e sajátos transzállapot egy idő után már felejtetni tudja a program többi gyengeségét. Egyszóval az alkalmazás úgy 5-6 óra játék után mintha már egy kicsit más lenne, mint annak előtte; a pályák hirtelen már szinte szépek, a grafika egy szinten már elfogadható, sőt a kocsik irányítása is megfelelő. Nos igen, a nézők ugyan még mindig mintha egy kicsit laposak lennének, de üsse kavics, hisz nem ők a fontosak, hanem maga a verseny mindent átható, étvágygerjesztő íze.



A szimulációról annyit, hogy a végleges verzió egy igen komoly beállító rendszert tartalmaz, ahol minden verseny előtt több paramétere szabályozhatjuk kocsinkat. Így állítható többek között a fék, a gumi, a motor és a felfüggesztés. Ha összehoztunk valami számunkra tetsző beállítást, nyomban ki is próbálhatjuk azt, sőt a Telemetry menüpontban, grafikon segítségével össze tudjuk hasonlítani azt a korábbi beállításainkkal. A Francia bajnokság 3. szakaszán elhagytam az egyik első gumimat, persze mondanom sem kell, a Ford lelassult teljesen, és csak fülcsikorgató aszfaltköszörülés kíséretében tudtam vele bevánszorogni a közeli időmérő pontra.

A defekten kívül a CMR3-ban láthatunk motorház leszakadást, ajtó kinyílást (többnyire kanyarokban), számos felületen kasztnihorpadást és üvegtörést, melyek nagyban hozzájárulnak a játék realitásához.

Nos, körülbelül ennyi a hasonlatosság a CMR3 és a szecsuáni csirke között. Az édes-savanyú aszpikban úszó szárnyasra és a Colin McRae Rally 3-ra is igaz a mondás, miszerint igazán csak evés közben jön meg az étvágy. Aki ezek után még mindig nincs teljesen képben, javaslom, késtoljon bele mindkettőbe. És tessék vigyázni, a szecsuáni csirkét nem az Automex polcain kell keresni – mi szóltunk előre...

COLIN MCRAE RALLY

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az autózás rajongói, már régóta fenik a fogukat, hogy kezükbe kaparinthassák a trilógiává cseperedett program legújabb részét. Az örömérzetet gyarapítandó egy játékkal kedveskedünk nektek az Automex Kft jóvoltából,

3 db Colin McRae Rally 3

keresi gazdáját a helyes megfejtők között.

1. Milyen autóval indulhatunk el először a játékban?
2. Mi a 8 helyszín a programban?
3. Mit takar a FIA rövidítés?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 szeptember 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – COLIN MCRAE RALLY 3 játék
1325. Bp., Pf.: 315

C5

MINIMUM CONFIG: PIII 750 MHz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD, 32 MB 3D Video Card, DirectX 9
JAVASLAT: PIV 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 3,2 GB HDD, 64 MB 3D Video Card,

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	RalliSport Challenge	Master Rallye
Demo	LAN/INTERNET	PC.Games - 2003/1 - 95%	PC.Games - 2002/2 - 94%

- Nagyszámú változatos pálya
- Törés animáció
- Irányítás
- Grafika
- 2D-s nézők

89%

THQ
CLIMAX DEVELOPMENT
WWW.THQ.COM
9.990 FT.

MOTOGP 2

A MotoGP szériává nőve ki magát – a most megjelent második részben már a hivatalos 2002-es gyorsasági motor világbajnokság 500-as géposztálya szerepel eredeti helyszínekkel és versenyzőkkel.

Cicus, bepállott a fejem! Nem jönnél egy kicsit arrébb?

A Climax Development műhelyében készült MotoGP: Ultimate Racing Technology tavaly augusztusban üde színként tűnt fel a különben már évek óta meglehetősen szerény kínálattal rendelkező motoros versenyjátékok között.
A program kellemes látványvilágával, megnyerő küllemű motorjaival, könnyű irányíthatóságával, egyszerű játékmenetével sok rajongót szerzett magának. Úgy látszik, a kiadó számításai beváltak a játékkal kapcsolatban, hiszen 9 hónappal az első rész megjelenése után itt a 2-es számmal jelzett folytatás.

A PC.Games hűséges olvasóinak aligha kell felemlegetni, hogy a 2002-es első rész 87%-os értékelésének mi volt a magyarázata, a kezdeti szigornak, úgy tűnik, megjött az eredménye – vélhetően a Climax Development programozói is tudomást szerezhettek lapunk kritikájáról, (vagy talán mégsem?) –, hiszen szinte az összes PC.Games-ben felrótt hibát orvosolták a 2. részben.

Grafika

E területen már az első rész sem vallott szégyent, a MotoGP 2 esetében is igaz marad az állítás, miszerint aki egy kis időt is hajlandó szentelni a játék opcióinak, már egy 32 MB-os videokártyával is meglehetősen kellemes és játszható képvilágot tud előidézni számítógépén.
Az újítások a téren a tovább finomított időjárás és napszak megjelenítésen túl legszembetűnőbben az aprólékosan kidolgozott motormodelleken látszanak.
A versenyzők számos új mozgáskombinációt tudnak, melyek közül a kedvencem a nagyon látványos, szinte kötelező egykerekezés, minden kigyorsításnál. Több új képelemet tartalmaz a bukások bemutatása is, amikor a kamera külső nézetre váltva mutatja be vezetési hibáink eredményét.
A motorok mozgása és viselkedése határozottan valósághűbb lett; például Suzuka első lassító kanyarkombinációjában olyan szépen fejre álltam először, ahogy az csak elvárható volt egy ilyen helyzetben. A MotoGP 2 pályáinak kidolgozottsága szinte már fotóminőségűen részletes, minden jellemző tereptárgyra és műtárgyra volt gondja a fejlesztőknek. E körültekintő tervezés persze nem előzmény nélküli, hiszen a 2. részben játszható 16+1 pálya közül 10 az első részben is szerepelt már, azokat már nem rajzolták újra a programozók, csak finomították.

A játékba beillesztett új grafikai elemek közül a csólátás tovább finomított bemutatása nekem nagyon tetszett. A versenyek alatti kigyorsításoknál a környezet szinte megnyúlik, elmosódik.
A pályarészletek csak lassításkor élesednek ki újra, melynek 1-2 másodpercnyi idejét bizony nem árt bekalkulálni kanyarodáskor.
Kevésbé szimpatikus újítás a horizont „hullámoztatása", mellyel a nagy hőségben összefolyó kontúrok érzékeltetése volt a cél.
A hőhullámzás a játékban senkit és semmit sem kímél, így nagyon fura látvány, amikor a versenytársak elkezdenek szétcsúszni mellettünk, vagy az alig karnyújtásnyira lévő hirdetőoszlop kezd vad kígyótáncba előttünk.

Játékmenet

Talán a legfontosabb fejlesztés a MotoGP 2-ben, hogy a 2002. évi MOTOGP Grand Prix licenc birtokában az előző világbajnokság mind a 16 pályáját és 22 versenyzőjét lemodellezi a játék. Az első rész számomra érhetetlen okból csak 10 pályát tartalmazott.
A program pályaválaszték bővülése mellett ráadásul hangsúlyosan elmozdult szimulátoros irányba, szerencsére megtartva egyúttal az arcade stílusból átemelt könnyű irányíthatóságát. A játékból eltűnt a szimulátor vagy arcade opcióválasztás kötelme, mely már az első részben sem tűnt számomra túl komolynak és átgondoltnak. (Tulajdonképpen összesen annyi különbség volt a két mód között, hogy szimulátorban volt tesztkör és időmérő, arcade alatt pedig azonnal versenyt lehetett indítani.) A játékmódok közül újra elérhető a műfajklasszikus Quick Race és Time Trials versenyei, és átgondoltabb, letisztult formában játszható a program fő erősségének számító Career mód. Új elemként a MotoGP 2-ben belekóstolhatunk a Stunt mód világába is, ahol a helyezésen felül minden akrobatikus mozdulatunkat pontozza az alkalmazás.

A Career mód megújulása abból áll, hogy a Grand Prix mellett külön választhatjuk a minden pályához tartozó speciális tesztvezetéseket is, ahol például két kör alatt utol kell érni az előttünk induló

MOTOGP GRAND PRIX 2003

Négy futam után a királyi géposztály világbajnoki pontversenyében Valentino Rossi áll az élen 90 ponttal, akit Max Biaggi 67 és Sete Gibernau 63 ponttal követ. Úgy tűnik, a 2003-as évad korántsem lesz sétamenet Rossi számára, aki 2002-ben nagy fölénnyel nyerte a világbajnokságot. Az idénynyitó japán (Suzuka), majd a spanyol (Jerez) nagydíjat is papírforma szerint nyerő Rossinak az Afrika Kupán (Phakisa) és Franciaországban (Le Mans) is csak az ezüst éremmel kellett megelégednie, ez utóbbi két aranyat Sete Gibernau vihette haza, aki ezzel a teljesítményével még-csak harmadik a vb pontgyűjtésben, mert a Jerezben megrendezett spanyol futamon kiállásra kényszerült.

motorost, vagy adott idő alatt kell végigmenni a pálya egy szakaszán, ami tele van akadályokkal, stb. Ezek a gyakorlást szolgáló apró feladatok, melyek az előző részben külön játékmódként (Training) voltak elérhetők, így szorosan beépülnek a bajnoki sorozatba. A feladatok sikeres végrehajtásakor kapott fejlesztőpontokkal a bajnokságban használt motorunk tulajdonságait tudjuk fejleszteni 4 fő paraméter szerint (kanyarodás, végsebesség, fékezés, gyorsulás), melynek kihatása lesz a versenyre – hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy például motorunk végsebessége 270 vagy 300 km/óra...

A motorok fejleszthetősége mellett a program élettartamának kibővítéséhez hozzá tartoznak már az első részből is ismert nehézségi szintek, zárolt pályák és a pilóták összefüggő rendszere. A MotoGP 2-ben négy nehézségi szint van, talán mondanom sem kell, hogy a 4. (Legend) szint csak a többi teljesítése után nyílik meg. Legend kapcsán szükséges megemlíteni, hogy ez az a versenysorozat, ami a valódi világbajnoksághoz a legközelebb áll, hiszen ezen a szinten egyezik meg a teljesítendő pályakörök száma a valódival. (Egy kis matekozás: ha egy kör ideje átlag 1 perc 30 másodperc, és minden verseny 25 körös, akkor a Legend színtiszta játékideje 10 óra! Ugyanez a versenysorozat a Rookie kezdőszint 3 körös versenyeivel nem éri el a 1,5 órát sem.) Néhány összefüggést kiragadva a játékból például a programban szereplő 17. bónuszpálya (Seridan), ami nem része a Grand Prixnek, csak az összes ügyességi feladat teljesítése után érhető el a játékban. 100.000 pont összegyűjtésére van szükségünk ahhoz Stunt módban, hogy Carlos Checát választhassuk pilótának Career módban, sőt, a 2002. évi MOTOGP bajnok Valentino Rossi ára nem kevesebb, mint 1 millió kaszkadőrpont a játékban.

Én vagyok ilyen büdös, vagy csak a tehenészet mellett megyünk el?

Hang/Zene

A MotoGP első része a kevés pályán felül talán igazán csak a hangok területén hagyott kívánnivalót maga után. Az alkalmazott hanghatások és zenék csapnivalóan rosszak voltak a programban: minden motortípusnak hasonló volt hangja, és ha fékeztünk, akkor még a murvára kicsúszva is ugyanazt a csikorgást halhattuk, mintha aszfalton lettünk volna. A hibák szerencsére orvoslásra kerültek, a teljes 3D-s hangzás szépen kijön játék alatt, így 4.0-ás vagy 5.1-es hangrendszer birtokában mindig tudhatjuk előre, hogy melyik oldalról akarnak bennünket előzni, ráadásul a MotoGP 2-ben már nem csikorgunk aszfaltosan a murván.
A zenei repertoár a játékban kizárólag egyféle pergős rockra korlátozódik, ami nem nagy baj, hiszen a választék könnyedén bővíthető, ha vesszük a fáradságot, és OggVorbis zenei formátumba tömörített dalainkat bemásoljuk a programba.

Összegzés

A MotoGP 2 egy önálló kategóriává érett motoros versenyprogram, mely könnyed arcade irányítással és határozott szimulátoros játékmenettel rendelkezik. A MotoGP második része szép, gyors, és nagyon egyben van, így bátran ajánlható minden motorverseny-kedvelőnek. Akarsz egy jó napot magadnak? Nosza, rajta! Ülj fel egy Honda NSR 500-ra, és mutass fügét Valentino Rossinak vagy Max Biagginak!

C5

DAIJIRO KATO

A motogp 2003. évi első Japánban megrendezett futamán a Ducatis Capirossi jól kezdett, de az 5. körben a Hondás Rossi és Biaggi szinte letolta a pályáról. Nem sokkal ez után a szintén Hondás Daijiro Kato kb. 200 Km/óra sebességgel a falnak ütközve hatalmasat bukott. Az ütközés következtében a japán elvesztette eszméletét, és a szíve is megállt. Az orvosoknak még a helyszínen sikerült Katót újraéleszteni, de a kómából már sajnos nem sikerült őt visszahozni, 13 nappal később a pilóta végleg feladta az életéért vívott küzdelmet.

MINIMUM CONFIG: PIII 450 MHz CPU, 128 MB RAM, 615 MB HDD, 32 MB 3D Video Card, DirectX 9
JAVASLAT: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 615 MB HDD, 64 MB 3D Video Card, Win XP SP1, DirectX 9

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	MotoGP	Moto Racer 3
Trainer, Háttérkép	LAN/INTERNET	PC.Games - 2002/8-9 - 87%	87%

- \+ 2002. MOTOGP licenc
- \+ Sebességérzet
- \+ Reális fizika
- \+ Korrekt géphangok
- \- Apróságok

91%

81 p

GEFORCE FX-EK A RINGBEN

Kiéleződött a verseny a videókártya piacon. Az Nvidia legújabb grafikus magjára épült kártyákat teszteltük.

TARTALOM

72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

73 | DIRECTX 9
Az összes Windows-os gépen ott van a DirectX, de kevesen tudják, hogy miért. Most elmondjuk.

74 | HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

76 | PIACI KÖRKÉP
Utána jártunk, milyen új hardver összetevők jelentek meg a kereskedőknél az elmúlt hónapban.

78 | SERIAL ATA TESZT
Mi az a Serial Ata? Megéri váltani? ATA és SERIAL ATA meghajtókat teszteltünk.

80 | LOGITECH CORDLESS ESZKÖZÖK
Sokan szeretnének áttérni a vezetéknélküli beviteli eszközök használatára, leteszteltük a Logitech Cordless család legfiatalabb tagját.

81 | GEFORCE FX KÁRTYÁK
Sorra jelennek meg a legújabb Directx 9-es videókártyák, ezek közül az Nvidia Geforce FX magjára épült káryákat teszteltük.

HARDWARE

MINIMUM	KONFIGURÁCIÓ
ASrock K7VT2 alaplap	14.000 + áfa
Athlon XP 2000+ processzor	16.000 + áfa
256 MB DDR RAM (266 MHz)	7.000 + áfa
Gef.4. MX440 64 MB VGA	10.000 + áfa
80G B Maxtor Diamondmax HDD	20.300 + áfa
52× LG CD-ROM	5.000 + áfa
Ház, FDD, Bill, egér	15.000 + áfa
Processzorhűtő	3.500 + áfa
Összesen:	90.800 + áfa

Kezdő játékosoknak és internetezésre ajánljuk ezt a konfigurációt, mely kedvező áron állítható össze, alsó kategóriás alkatrészekből. Bővíthetősége biztosított, mind az 5 PCI hely üresen marad benne, mivel az összes járulékos perifériát tartalmazza az alaplap (hálózati kártya, hang).

MEDIUM	KONFIGURÁCIÓ
Asus P4XP-X alaplap	20.000 + áfa
Celeron 2 GHz CPU	20.000 + áfa
256 MB DDR333 RAM	8.500 + áfa
GeForce4 Mx440 SE 128MB DDR VGA kártya TV-kimenettel	20.000 + áfa
80 GB Maxtor Diamondmax HDD	20.300 + áfa
16× LG DRD8161 DVD-olvasó	10.000 + áfa
Hálózati csatoló	2.500 + áfa
Ház, FDD, Bill, egér	15.000 + áfa
Processzorhűtő	3.500 + áfa
Összesen:	120.000 + áfa

Haladó játékosoknak ajánljuk, akik nem akarnak túl sok pénzt fektetni a gépükbe. Az alaplap itt is tartalmazza a mellékes perifériákat, azonban a hangkártya igényesebb, már 6 csatornás. Hálókártyát külön kell beépíteni szükség esetén.
AZ Intel processzor magasabb üzembiztonságot nyújt, mint az AMD, és a videó kártya is magasabb árfekvésű. Ez a konfiguráció már DVD filmek megtekintésére is alkalmas.

HIGH-END	KONFIGURÁCIÓ
Epox 4T4A+ alaplap	42.000 + áfa
Pentium 4 2,4 GHz processzor	40.000 + áfa
2×256 MB RD-RAM 1066 MHz	40.000 + áfa
GeForce FX 5600 128 MB DDR VGA, TV-és DVI kimenettel	43.000 + áfa
120 GB Maxtor Diamondmax HDD	27.000 + áfa
LG GCC 1480 DVD+CD-R combo	20.000 + áfa
Ház, FDD, Bill, egér	15.000 + áfa
Processzorhűtő	3.500 + áfa
Összesen:	230.000 + áfa

Olyan játékosoknak ajánljuk, akiknél a pénz nem számít, csak a sebesség. Magas megbízhatóságú, márkás alkatrészekből felépített, felső kategóriás gép, a bővíthetőség itt is megoldott.
A DVD-CD-R combo optikai meghajtó helyett választhatunk külön DVD-olvasót és CD-írót, de így valószínűleg olcsóbban jön ki a konfiguráció. Az alaplap itt a 6 csatornás hangkártyán és a hálózati csatolón kívül tartalmaz IEE1394-es FireWire portot is. Ennél a konfigurációnál is üresen marad mind az 5 PCI slot, melyekbe pl. TV-tuner kártya, esetleg profibb hangkártya helyezhető.

DIRECTX 9.0

Amikor annak idején Bill Gates kijelentette, hogy a Windows (akkortájt még csak első bátortalan lépéseinket tettük a Win 95 felé...) lesz a jövőben játékainak platformja, mindenki csak csóválta a fejét vagy mosolygott. Nézd meg, hol tartunk most: gyakorlatilag az összes játék Windows alatt fut, ma már azon rökönyödnénk meg, ha egy stúdió DOS-os cuccal hozakodna elő. Ebben pedig óriási szerepe volt a DirectX-nek, ami – biztos vagyok benne – hogy ott tanyázik a Te gépeden is.

Na igen, mindenkinek van, mindenki használja, de egyáltalán mi az a DirectX? A DirectX olyan API-k (Application Programming Interface, azaz alkalmazásfejlesztő felület) gyűjteménye, amelyek a Windowsba beépülve standard felületet nyújtanak a fejlesztőknek, hogy anélkül érjék el a különböző eszközöket (videokártya, hangkártya, gamepad, stb.), hogy hardverspecifikus kódot kellene írniuk. Ez igencsak leegyszerűsíti a programozást, és lehetővé teszi, hogy különösebb erőfeszítés nélkül (na, mármint ami a hardver leprogramozását jelenti!) olyan játékokat írjanak, amik pl. kihasználhatják a vadiúj videokártyád képességeit. Van még egy gyakorlati haszna is, amiből mi gamerek profitálhatunk: mivel ezeket az eljárásokat egyszer már valaki megírta, a játékfejlesztőknek nem kell ezzel bajlódniuk – tehát lerövidül a fejlesztési idő, ami azt jelenti, hogy hamarabb megjelenhet egy játék.

A technika folyamatosan fejlődik, a gyártók újabb és nagyobb tudású kártyákkal rukkolnak elő, a DirectX-nek pedig fel kell készülnie az új kihívásokra. Tehát amíg lesznek kijavítandó hibák, lesznek új videokártyák, hangkártyák és így tovább, addig lesznek újabb és egyre magasabb verziószámú DirectX-ek.

Jelenleg a 9.0a jelű verziónál tartunk – nézzük meg, milyen újdonságokat tartogat nekünk! A DX9 már egy jó ideje elérhető (a Microsoft január 22-én jelentette be a hivatalos verziót), és azóta történt egy s más. Először is, túl vagyunk egy-két hibajavításon: a 9.0-ás verzió több problémáját a 9.0a-s változat orvosolta. Ekkor viszont kiderült: az ATI Catalyst 03.1-es verziójával nem volt kompatibilis a DX9a. Újabb javítás követte az előzőt, ezzel a Microsoft minden ismert hibát kipipálhatott a listáján. Térjünk rá egy másik listára, az újdonságokéra!

HLSL (High-Level Shader Language)

Kezdjük a legfontosabb újítással, és nézzük, mit tartogat nekünk ez a négybetűs rövidítés! Maga a kifejezés kb. annyit tesz, hogy 'magas szintű árnyékoló nyelv', ami elég szerencsétlenül hangzik – maradjunk a HLSL-nél (ettől meg kitörik a nyelved, na mindegy...)! A Microsoft arra gondolt, egyszerűvé és fájdalommentessé teszi a 3D-s fejlesztést. A gondolatot tett követte, és ennek a folyamatnak a végeredményeként rukkolt elő a HLSL-lel. Egy magas szintű, leginkább a C-hez hasonlítható nyelvet képzelj el, ami elrejti a hardverspecifikus részleteket (nem kell törődnünk azzal, milyen hardvere van a játékosnak – ez a magas szintű nyelv feladata), könnyű elsajátítani (az utasítások jó része visszaköszön a C-ből), és könnyű használni is. Ha játékokat fejlesztesz, a HLSL-lel sok energiát spórolhatsz meg, amit a problémásabb területekre fordíthatsz. Remélem, nem kell ecsetelnem, hogy ez miért is jó!

DirectSound® 9 és DirectMusic® 9

A DX9 a hang és a zene területén is fejlődött. A DirectSound® 9 néhány újítása – csak pár szóban: a frekvenciavezérlők és effektek most már párhuzamosan használhatók, a bufferek max. frekvenciáját 100 KHz-ről 200 KHz-re emelték, valamint egy magasabb teljesítményű effektfeldolgozó algoritmus is helyet kapott. A DirectMusic® 9 fejlesztőinek sincs oka szégyenkezésre: összességében nézve javítottak a teljesítményen, alacsonyabb a reakcióidő, különböző fejlesztések történtek a tömörítés terén, stb.

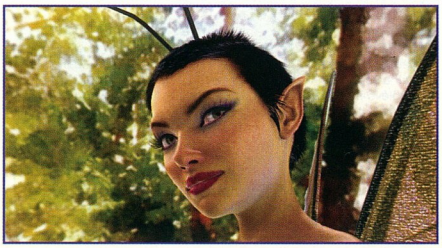
DirectPlay® 9

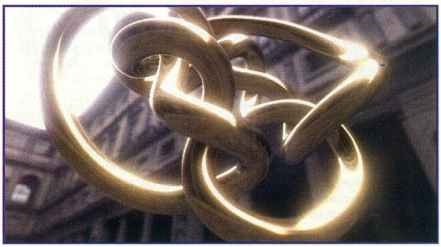
Itt is viszonylag nagy változások történtek! Ami nekem elsőre szemet szúrt, az az IPv6-támogatás (a DirectPlay automatikusan detektálni fogja, ha IPv6-os témáról van szó), valamint a Bluetooth-t is kihasználhatod PocketPC-s eszközeiddel: lehetőség van „ad-hoc"-rendszerű csatlakozásra (ez annyit tesz, hogy nincs szükséged Access Pointra), vagy a szokásos peer2peer csatlakozási módra. Más kérdés, hogy hazánkban hány ember használ ilyen ketyerét – főleg arra, hogy játsszon velük... de a lehetőség adott, hajrá, iPAQ-es kvékerek! :P

Thomas

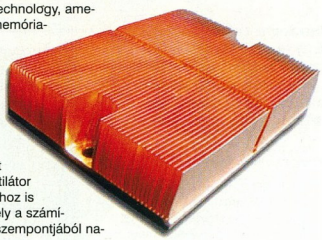
MELYIK KÁRTYA TÁMOGATJA A DX9-ET?

Az nem lehet kérdéses, hogy minden magára valamennyire is adó gyártó el fogja készíteni – vagy már meg is tette – a maga kis DX9-es termékét. Ha Radeon-párti vagy, a 9500-as, 9600-as és a 9800-as szériák között nézz körül. Ha az nVidia-ra szavazol, akkor a GeForce FX lesz a választásod. Ha pedig ellátogatsz a oldalra, láthatod, hogy az S3 új üdvöskéje, a DeltaChrome is bizony „DX9-enabled" lesz (valamikor ;-)). Tulajdonképpen arról van szó, hogy senki sem engedheti meg magának, hogy kimaradjon a „buliból" – magyarán akármilyen újonnan megjelent videokártyát veszel, biztos lehetsz benne, hogy az éppen aktuális DirectX-et támogatni fogja – vagy fordítsuk meg a dolgot: az új kártyák új képességeit az új DirectX fogja csak kihasználni.





Passzív hűtés AMD Opteron procikhoz



Az USA-beli OCZ Technology, amelyet eddig extrém memóriamoduljairól ismerhettünk meg, új terméket vezetett be, a hely- és energiatakarékos processzorhűtőt.

Az új AMD processzorokhoz szánt bordát ugyanis ventilátor nélküli felhasználáshoz is ajánlja a gyártó, mely a számítógépek zajszintje szempontjából nagyon fontos lehet.

Az Eliminator K8-at a cég elsősorban jól szellőző házú szerverekhez ajánlja. A hűtőborda egyetlen réztömbből készül, tömege 572 gramm, és szükség szerint ventilátorral is rendelhető.

Üzemanyagcellát akku helyett!

Már jövőre piacra kerülhetnek az üzemanyagcellával felszerelt mobiltelefonok Japánban. Ez azért fontos, mert a harmadik generációs készülékek fogyasztása annyira megnőtt, hogy a vásárlók már nem szívesen vásárolják azokat a rövid üzemidő miatt. Ugyanis Japánban nem számít ritkaságnak az a mobil, mely 2 hétnél tovább is használható egyetlen feltöltéssel!

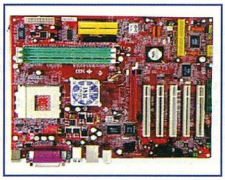
Az új technológia a jelenlegi akkumulátoroknál 4-10-szer annyi energiát képes tárolni azonos helyfelhasználás mellett, amely nem lebecsülendő a notebook gépek tervezői számára sem! Rendhagyó lesz a cellák feltöltése, ugyanis az üzemanyagcella hidrogén és oxigén egyesítésével közvetlenül állít elő elektromos energiát víz felszabadulása mellett, ezért feltöltéséhez nem hálózati adapter, hanem egy öngyújtóhoz hasonlatos tartály szükséges, benne az egyébként igen olcsón előállítható üzemanyaggal. Várjuk tehát, hogy mikor jelennek meg az extra hosszú üzemidejű mobil számítógépek!

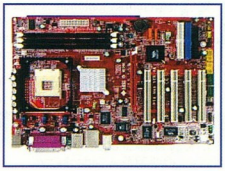
Számítógép már az órában is!

A Fossil nevű cég ebben a hónapban dobja piacra Wirst PDA névre keresztelt karóráit, melyeken Palm OS 4.1 operációs rendszert futtathatunk.

A karóra 2 MB memóriával rendelkezik, 160x160-as felbontású, szürkeárnyalatok megjelenítésére alkalmas, érintőképernyős LCD-vel van felszerelve, és a Motorola Palm gépeknél már megszokott Dragonball VZ 33 MHz-es processzorát építették bele. Az órára a mellékelt USB kábelen keresztül bármilyen Palm gépekre fejlesztett szoftvert telepíthetünk. Az óra természetesen – bár lassan – adatbevitelre is használható a mellékelt ceruza segítségével, a PDA-knál már megszokott módon. A szerkezet már előrendelhető az Amazon.com-on, kb. 65 ezer Ft-nak megfelelő áron.

Újabb MSI alaplapok





Az MSI online kiállításon mutatja be legújabb alaplapjait a SARS-járvány miatt elmaradt computex kiállítás helyett. A tajvani vállalat virtuális standján (http://msi.vtion.com) már megtekinthető a VIA KT600 lapkakészletre épülő KT6 Delta és a VIA PT800-at használó PT8 Neo is. A Delta a VIA KT600-as chipsetére épül, melynek egyetlen újdonsága az alacsony példányszámú KT400 után, hogy hivatalosan is támogatja az újabb Athlon XP-k 400 MHz-es rendszerbuszát. Az első tesztek alapján ez a chipset még az eddigi sebességbajnok nForce2 lapkakészlet eredményeit is felülmúlja. Az alaplapon többek közt egy 8xAGP és 5 PCI csatlakozót találunk, az USB 2.0, a Serial ATA és a Raid port szériatartozék, továbbá egyes változatokon található még gigabites LAN és Firewire port is.

A PT8 Neo alaplap a Pentium 4-es testvére, mely a VIA PT800 chipsetére épül. Ebbe az alaplapba szintén 3 DIMM DDR memória helyezhető, és a kártyahelyek konfigurációja is azonos, ám gigabites Ethernet csatlakozó helyett csak hagyományos 1/100-as került rá.

Bélyeg méretű merevlemez

Bár csak másfél gigabyte kapacitású, de kis mérete miatt akár kézi számítógépekbe is beépíthető ez a szubminiatűr winchester.

A nemrégiben alakult Cornice új fejlesztésű adattárolója jóval olcsóbb a hasonló kapacitású memóriakártyáknál, felhasználását elsősorban szórakoztatóelektronikai készülékekhez ajánlják. Első felhasználója a Samsung lesz, új cigarettásdoboz méretű digitális videokamerájában ugyanis ez az eszköz szerepel adattárolóként. A merevlemez nagyon egyszerű kivitelű, közvetlenül az alaplapra kell forrasztani, és USB felületen kommunikál a készülékkel.

Műholdas Internet már a Matávnál is!

Sky DSL néven a hazai telefoncég új csomagot vezetett be, mely ugyan teljesen nem váltja le meglévő modemes kapcsolatunkat, de annak a sebességét akár 768 kbit/sec-kel is megnövelheti. A meglévő modemes vagy ISDN kapcsolatra továbbra is szükségünk lesz, mivel az Astra műholdakon keresztül üzemelő szolgáltatás csak a letöltési irányt tudja biztosítani. Jó hír viszont, hogy működik GPRS kapcsolattal is, ezért akár a legeldugottabb tanyán is berendezkedhetünk szélessávú kapcsolattal. Igénybevételéhez digitális műholdvevő kártyára van szükség, a hozzá tartozó parabolaantennával. A szolgáltatás bruttó havidíja 2 éves szerződés esetén 13950 Ft, a regisztrációért 5000 Ft egyszeri díjat kell fizetni. Az igénybevételhez szükséges eszközöket a felhasználónak kell biztosítania.

Jamo asztali DivX lejátszó júliustól már a boltokban

Előző számunkban már írtunk erről az ügyes készülékről, mely a Jamo és a Kiss technology közös fejlesztéséből született, azonban most egyértelművé vált, hogy a lejátszó már a következő hónapban a polcokra kerülhet. A KiSS-nél DP-470 kódszámot viselő DVD-lejátszó a már jól ismert DP-450 készülék összes pozitív tulajdonságát tartalmazza, melyet egy FM-tunerrel és egy házimozi-erősítővel egészítettek ki.

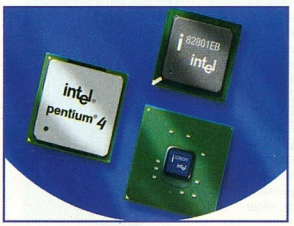
A készülék kompatibilis az MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 állományokkal, a DivX 3.11-4-5 kodekekkel, az XviD kodekkel, az MP3 és Ogg Vorbis audioállományokkal, valamint támogatja a sub, srt és még számos egyéb feliratformátumot. A beépített rádiótuner 20 állomás tárolására képes, a Dolby Digital, Dolby Pro Logic 2 és DTS dekódolásra képes erősítő pedig 5x50 W teljesítményű.

A készülék ára 700 euró körül lesz, azonban 1000 euró körüli áron komplett, hangszórókat is tartalmazó egységcsomagban is forgalomba kerül majd. Hazánkban az Annex Kft. (hivatalos Jamo márkakereskedő) fogja forgalmazni ezt az okos készüléket.

Jön az Intel 865-ös!

Az Intel alsó kategóriás Pentium 4-es lapkakészlete, a 845-ös már elavulófélben van. Ezt kívánja leváltani a cég a 865-össel, mellyel az új technológiák végre eljuthatnak az átlagos felhasználók szintjére is. A kaliforniai vállalat nem kevesebb, mint 3 új chipsetet jelentett, amelyek az i865 család tagjai.

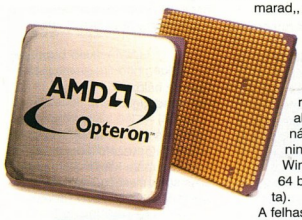
Emellett a vállalat három új, 800 MHz-es front side busszal működő Pentium 4 processzort is bemutatott. Az i865 család tagjai mind teljesítményben, mind pedig szolgáltatások tekintetében lényegesen felülmúlják elődeiket, az i845-ös chipkészleteket. Az i865 sorozat valójában a csúcskategóriás i875P leszármazottjának tekinthető, ezt az Intel maga is elismeri. A korábban Springdale kódnéven ismert lapkák ugyanazokat az újdonságokat vonultatják fel, amelyeket az i875P (Canterwood) kapcsán már bemutattunk: kétcsatornás DDR400 memóriavezérlő, AGP8X interfész és ICH5 southbridge chip. A lapkakészlet elméletileg teljesen azonos a 875-össel, azonban – a régi 486SX processzorokhoz hasonlóan – azokra a chipekre kerül a 865-ös felirat, melyek a gyártás szórásaiból adódóan nem képesek a „PAT" funkció biztosítására. A PAT (Performance Acceleration Technology) egy közelebbről nem részletezett megoldás, amelynek segítségével a memóriaműveletek 2 órajelciklussal gyorsíthatók.



AMD Athlon már 64 biten!

A 386-os processzorok bevezetése óta nem történt igazi változás az x86-os processzorstruktúrában. Mint ismeretes, ekkor vezeték be a 32 bites processzorokat. Az AMD mérnökei már több éve dolgoznak a megoldáson, az asztali gépekbe szánt olcsó, 64 bites architektúrájú processzorokon. A szerverek számára készült Opteron processzor már kapható, és hamarosan megérkezik az asztali változat, a Hammer.

A processzor jellegzetessége a 64 bites architektúra mellett, hogy a memóriavezérlőt is beleépítették: így többprocesszoros rendszerekben megtöbbszöröződik a memória sávszélesség, ha több processzort építünk a gépbe. A Hammer vagy más néven Athlon64, 4 Gbyte DDR memóriát képes kezelni, akár 400 MHz-es órajel mellett. A chip 1 MB másodszintű (L2) gyorsító tárat is tartalmaz.

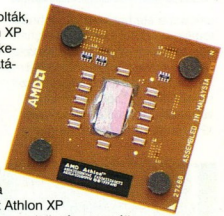


A jelölésnél a "szokásos" szisztéma maradt, pl. a 3100+ jelű Hammer órajele valójában csak 1.8 GHz. A hatalmas különbség azonban csak speciális, 64 bites operációs rendszer alatt, 64 bites alkalmazásokkal használható ki, melyek még nincsenek a piacon. (a Windows XP-nek létezik 64 bites szerver-változata).

A felhasználók szempontjából nem mellékes újítás a tokozás: az AMD processzorai híresek arról, hogy a hűtő helytelen felhelyezésével "lesarkazhatók".

Az új típus azonban az Intel P4-eseihez hasonlóan hővezető fémsapkával készül, és 754 tűs mPGA tokozásban kerül forgalomba. (már fejlesztés alatt vannak a BGA és az LGA foglalatok, ahol végre a tűket apró érintkező golyók fogják felváltani). Ha az Athlon64 - vagy ahogy a fejlesztők hívják, K8 - eljut a széria PC-kig, az áttörést jelenthet a számítógépek piacán.

Az utolsó Athlon XP fejlesztés



Talán az AMD mérnökei sem gondolták, hogy ennyi tartalék lenne az Athlon XP processzorokban. Ugyanis a következő generációs AMD chipek bemutatása többször is elhalasztásra került, ezért a mérnököknek a meglévő technológiákat kellett felturbózniuk – ami nagyon jóra sikerült!

Noha az Athlon sorozat órajele immár közel egy éve alig növekedett – sőt, a mai napig nem haladta meg a több mint fél éve bemutatott Athlon XP 2800+ 2,25 GHz-es sebességét –, a modellszámot a vállalatnak töretlenül sikerült feljebb tornásznia olyan fejlesztéseknek köszönhetően, mint a gyorsítótár méretének és a rendszerbusz sebességének növelése. A legutóbbi – immár utolsó – módosítás a 66 MHz-cel magasabb, 400 MHz-es rendszerbusz.

Az Athlon XP 3200+ a legújabb Baron magra épül, és 512 Kbyte belső gyorsítótárat tartalmaz.

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

HÁLÓZAT

Új köntösben a Planet routerei

A Planet otthoni használatra szánt szélessávú Internet-kapcsolatokat megosztó router-családja mostantól új, formatervezett dobozban készül. A nagykereskedésekben több típus kapható, mindegyik jelentős mennyiségű többletszolgáltatást is tartalmaz! Az XRT-402C az eddig megszokott egy WAN port helyett kettővel rendelkezik, így egyszerre akár 2 szolgáltatóhoz kapcsolódhatunk, vagy a második WAN portot használhatjuk kiegészítő, backup linknek a folyamatos kapcsolat biztosítása érdekében. Az XRT-204C modellen az előbbihez képest tulajdonképpen még több WAN port van, pontosabban négy darab. Így igazi ínyencek a ma elérhető vonali technológiákat (ADSL, TVNet, ISDN, 56K tel.) akár egyszerre is használva érhetik el a világhálót. Természetesen a sávszélesség összeadódik, és „soha nem látott sebesség" érhető el. Mindegyik XRT-router rendelkezik rengeteg beépített kényelmi funkcióval, pl.: Firewall, Virtual Server, Special application, DMZ, DDNS, stb.

Ramiris

Lassú a hálózat? Nyomasd gigabiten!

A Linksys élen jár az új hálózati eszközök bevezetésében: szerverek számára kifejlesztett, gigabites sávszélességű hálózati kártyái már az üzletekben vannak.

A kliensek általában hagyományosnak tekinthető 10/100-as ethernet csatlakozással rendelkeznek, ezért a típuscsaládhoz tartozó switchek általában csak egy vagy két nagy teljesítményű portot tartalmaznak a szerver és/vagy másik hasonló eszköz csatlakoztatására. Jelenleg hagyományos (32 és 64 bites) PCI kártya, 1 Gigabit + 8 10/100 portos, illetve 2 + 24 portos switchek kaphatók, a kisebb eszköz egy 32 bites kártyával együtt indulócsomagban is megvásárolható.

Alphasonic

CD ÍRÓ

Extragyors Samsung CD-R/DVD kombó!

A többfunkciós optikai meghajtók általában lassabbak „egyszerű" társaiknál. Ezt az elméletet látszik megcáfolni a Samsung új modellje, amely 52-szeres sebességgel képes írni és olvasni a CD lemezeket, de még az

újrairási sebessége is meglepően gyors, 24-szeres, sőt, még a DVD-ket is 16x-os sebességgel olvassa. A meghajtót kedvező áron forgalmazza a Ramiris.

Ramiris

KONFIGURÁCIÓ

Barebone PC a „konyhakész" számítógép

Akik nem szeretnek bajlódni a számítógépük összeállításával, és cserébe lemondanak arról, hogy egyenként cserélhessék az

alkatrészeket, megoldást jelenthet az Asus félkész számítógépe. A Terminator P4-533A valójában majdnem mindent tartalmaz a főbb alkatrészek kivételével. A gép lelke az Asus P4SC-EA alaplap: Sis651 chipset, 533/400-as FSB, socket478 és PC1600-PC2100-PC2700 DDR RAM support (2 slot). A gép nevében megjelenő „A" jelzés többlete abból adódik, hogy az alaplapon lévő 1 PCI csatlakozó mellett 1 AGP is található, valamint a hangkártyája 6 csatornás. Ezenkívül egy nagyteljesítményű CPU hűtő is előkészítve várja az üzembe helyezést. A PCI helyet elfoglalja a modem, így ha bővíteni szeretnénk, azt el kell távolítani. Az alaplapon integrálva megtalálható a 10/100-as ethernet.

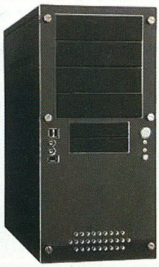
A design nagyon jól sikerült: a gép háza egyetlen csavarral felnyitható, és a burkolatot eltávolítva példás rendet találunk a házban. A processzor, a winchester és a memória pillanatokon belül behelyezhető a gépbe, és ezek után már csak a külső eszközöket kell csatlakoztatni: a hátlapon az aljzatok a szokásos sorrendben sorakoznak. Az előlap alján található felhajtható fedőlap alatt találunk további fejhallgató és mikrofon csatlakozókat, valamint 2 db USB portot és egy Compact Flash bővítőhelyet. A gép tartalmaz még egy 52x sebességű CD-ROM-ot és egy 1,44-es floppy meghajtót is.

Ramiris

Igényes új számítógépházak

A Sweex cég számítógépházai igazán igényes kivitelt jelentenek: találunk közöttük teljesen acélból készült változatot is. A csúcs a Crystal modell 4 db. 5,25"-os és 7 (2) db 3,5"-os meghajtóhellyel, 300 W-os PFC tápegységgel, 2 hűtőventilátorral. Az előlapon bekapcsoló és reset gombot, működés és merevlemez LED-eket találunk.

Alphasonic



MEGJELENÍTŐK

TV a TFT monitorban!

Sajnos csak augusztusra várható a hazai kereskedőknél ez az újdonság, mely beépített TV-t is tartalmaz, tehát ha nem szeretnénk felvételt készíteni, akár a TV-kártyát is kiváltathatja a gépünkben.
A ProLite E380T-S egy 15"-os LCD monitor, mely egybe van építve egy TV tunerrel. Multimédiás lévén beépített 1,5 W-os hangszórói is vannak, de a fejhallgató kimenet sem hiányzik. Természetesen antenna video és S-video bemenettel is rendelkezik, a beépített OPQ (Optimal Picture Quality) móddal a fényerőt tudjuk beállítani kép/mozi/általános használathoz, de a használat kényelméhez a legtöbbet a hozzáadott távirányító adja. A grafikusoknak jelent külön csemegét a hardveresen állítható gamma és sRGB állíthatóság, mellyel a színhűséget lehet nyomdai minőségre beállítani. Később várható, hogy 17" illetve 19"-os változatban is gyártósorra kerül.

Ramiris

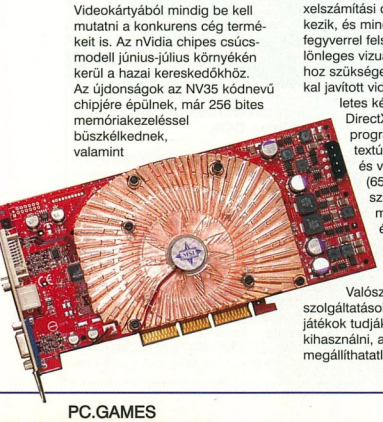
Jön a Geforce FX5900 az MSI-től!

Videokártyából mindig be kell mutatni a konkurens cég termékeit is. Az nVidia chipes csúcsmodell június-július környékén kerül a hazai kereskedőkhöz. Az újdonságok az NV35 kódnevű chipjére épülnek, már 256 bites memóriakezeléssel büszkélkednek, valamint támogatják a CineFX 2.0-t, melynek segítségével a kártya kétszer nagyobb teljesítményt ér el a Floating Point Pixel Shadert használó alkalmazásokban az előd 5800-hoz képest. További újítás az árnyékok feldolgozásának hardveres gyorsítása, melynek segítségével eddig soha nem látott effektek varázsolhatóak elő a játékprogramokból. Az MSI ezen a kártyán vezeti be az ún. Twin Flow hűtőrendszert, ezzel a megoldással a kártya mindkét oldalát húti ventilátor, mely így egészen csekély 26 dB zajszintű!!! Ezek alapján nehéz döntés előtt áll az, aki csúcskategóriás grafikus kártyát szeretne!

Ramiris

Sapphire ATI Radeon 9800 Pro – már a boltokban

Már a nagykereskedőknél van az ATI videokártya család legújabb zászlóshajója, a Radeon 9800 Pro. A kártya 256 bites memóriainterfésszel és 8 pixelszámítási csatornával rendelkezik, és minden lehetséges fegyverrel felszerelték, ami a különleges vizuális élménynyújtáshoz szükséges. Pixelárnyékolókkal javított videolejátszás a tökéletes képminőségért, teljes DirectX 9 támogatás – programozható pixel (16 textúra egy órajel alatt) és vertex árnyékolók (65280 utasítással, szubrutinban folyamatirányítással), új élsimító technológia és anizotróp szűrők a legtisztább és legélesebb képért. Valószínűleg ezeket a szolgáltatásokat csak a legújabb játékok tudják teljes egészében kihasználni, azonban a fejlődés megállíthatatlan.



Ramiris

ALAPLAP

K7VT2
A legolcsóbb AMD alaplap

A hazai választék egyik legolcsóbb alaplapja a címben említett ASRock modell. 2 DDR vagy 2 hagyományos SDRAM-memóriát helyezhetünk el benne, a processzorbusz a már kevéssé korszerű 266 MHz-en ketyeg.

Külső interfészekkel alaposan el van látva: ethernet, USB 2.0-s, ATA-133-as portokat is tartalmaz. Az alapszintű hanghatásokról az integrált AC'97-es kodek gondoskodik. Bővíthetőségei: 5 PCI és egy 4xAGP slot.

Ramiris

HANGKELTŐK

Sound Blaster MP3+
csúcshang minden géphez

A notebook tulajdonosok, vagy a gyári garanciális gépek birtokosai néha bosszankodnak a beépített hangkártya gyenge minősége miatt. Mivel a gép nem bontható meg, megoldást csak egy külső eszköz jelenthet. Ilyen a Creative legújabb külső hangkeltője is. A sok csatlakozási lehetőség között megtalálható az RCA sztereó vonal be- és kimenet, optikai ki- és bemenet (S/PDIF), jack csatlakozójú fülhallgató- valamint mikrofonbemenet. A fejhallgató hangerejét a dobozon elhelyezett potméter segítségével könnyedén szabályozhatjuk. Az eszköz USB csatlakozón keresztül köthető össze a számítógéppel, így nem igényel külső áramforrást. A dokumentáció szerint akár Pocket PC-khez is használható! Beüzemelése igen egyszerű, az USB kábel bedugása után a mellékelt CD-ről feltelepíthetjük a meghajtó- és diagnosztizáló programok mellett a Creative MediaSource-ot is, mely egy sokrétű médialejátszó és -felvevő program. Már az első médiafájl lejátszáskor feltűnő, hogy érezhetően szebb hangot ad, mint az előtte megszokott Sound Blaster Live! 5.1. A rendszer általános hangminősége is jobb a Live!-énál, a mély hangok átvitele pedig még jobb! A szokásos mintavételi frekvenciákat támogatja, max. 48 KHz-ig, 16 bites felbontás mellett, ami ugyan az Audigy alatt marad, de a legtöbb felhasználó igényét messzemenően kielégíti. Az eszköz formatervezése nem túl bonyolult, de elegáns, jól mutat egy noteszgép társaságában. Fontos továbbá, hogy a termék végfelhasználói ára maximum bruttó 12-13 ezer forint körül alakul, ami egy ilyen kis réteget megcélzó terméktől igen baráti nak mondható. Asztali gépekhez csak abban az esetben ajánljuk, ha nincs más lehetőség hangkártya beépítésére, ugyanis ezért az árért már egy sokkal magasabb tudású Audigy-t is kaphatunk.

Ramiris

SERIAL ATA VS. ATA 133

ATA/33, ATA/66, ATA/100, ATA/133. A sor folytatása most már eléggé kézzelfogható módon a SATA, azaz a Serial ATA lett. Tesztünkben összehasonlítottuk a jelenleg kapható merevlemezek legfrissebb generációjának két tagját. Név szerint ez a Seagate Barracuda termékcsaládjának ATA/133-as, valamint SATA-verziója volt, mindkettő 120 GB-os kiszerelésben.

A tesztkonfigról
A megszokottól eltérően előrevenném a teszteredményeket/körülményeket, és csak utána foglalkoznék a technológiai megoldásokkal, inkább utólagosan próbálva magyarázatot adni a kapott értékekre. A tesztet a *Gigabyte GA-7VAXP-A Ultra* alaplappal végeztük, amely négy IDE-csatolót, valamint két SATA-csatolót tartalmaz, külső SATA-kártyával egyetemben. A kártya segítségével a merevlemezeket hátul, a PCI-slotokhoz kivezetett résznél csatlakoztathatjuk. Hogy ezt pontosan ki tudja kihasználni, tőlem ne kérdezzétek, mindenesetre jó tudni, hogy a tesztkonfigban használt alaplap szériafelszereltsége a négy IDE-csatorna (Promise RAID segítségével), így nem nehéz elképzelni olyan helyzetet, amikor már csak kívülre pakolhatunk további merevlemezeket.

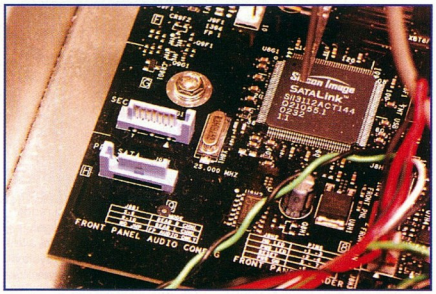
Seagate Barracuda ATA/133 vs. Seagate Barracuda SATA
Talán mondanom sem kell, hogy az ATA/133-as kíszerelés esetén nem sok érdekességet fedezhetünk föl, működéséről annyit kell tudni, hogy a Seagate elég jó hővezető anyaggal látta el, így ne csodálkozzunk, ha szabad kézzel nem fogjuk tudni megfogni az egységet működés közben. Amennyire melegszik, érdemes mellé ventilátort is pakolni, vagy szeparálni a többi meghajtótól. 8 MB-os cache-állománya megfelelően elegendő ahhoz, hogy a tesztek során jól teljesítsen, a 120 gigányi mennyiséget simán lekezeli, ráadásul mindezt minimális zaj kibocsátásával.

A SATA-verzió már sokkal érdekesebb, mivel itt mind az adatkábel, mind a tápcsatlakozó az új szabványnak felel meg (tehát nem a négytűs, szabvány tápkábellel lehet áramot szolgáltatni a számára!). Ez, ha lehet, még jobban melegszik, mint előző társa, itt már komolyan érdemes elgondolkozni egy hűtőventilátor használatán, hiszen az egység akkor is tűzforró lett, ha még munkát sem adtunk neki. Ugyan külsőre a két merevlemez ugyanúgy néz ki, a csatolókat és a vezérlőegységet leszámítva, valahogyan ez mégis jobban adja le a hőt, talán a mérnököket kellene megkérdezni erről. Munka közben picit zajosabbnak is bizonyult társánál, pedig mindkettő ugyanúgy 7200-on pörgött.

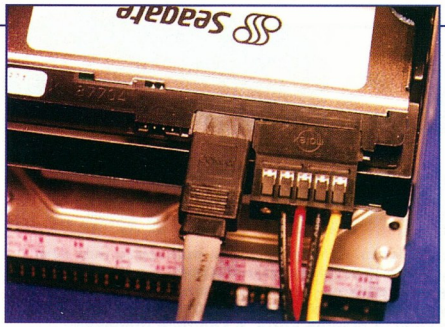
A tesztről, és az eredményekről
Hiába használ az ember Windows XP-t, egyelőre a BIOS bármilyen beállítása mellett is csak IDE-s vinyót látott a telepítő, így kénytelen voltam „hagyományos" eszközre felpakolni az oprendszert. Miután készen voltam ezzel, és fölraktam a megfelelő meghajtókat, természetesen látszott a SATA-eszközök listája is, és ezeket is azonnal igénybe vehettem.

A tesztelést a PC Mark 2002, a CHDDSPEED, valamint a SiSoft Sandra Standard 2003 segítségével végeztük el. Sajnos a két Seagate példányt csak az első teszthez tudtuk használni, a másik kettőt úgy kellett elvégeznünk, hogy egy Maxtor 160 GB-os vinyót vettünk igénybe az ATA/133-as oldalon. Ennek amúgy a többi eleme (cache, 7200 rpm) megegyezett a SATA oldalán használt Barracudával. Remélhetőleg a teszteredmények valahol a szöveg mellett jól látszanak, táblázatos formában mutatva az összehasonlítás során kapott eredményeket.

Most akkor ATA/133 vagy SATA?
Erre a kérdésre egyelőre csak azt tudom mondani, hogy ha most veszünk új alaplapot, akkor már érdemes elgondolkodni a SATA



	Seagate Barracuda 120 GB 7200rpm ATA/133	Seagate Barracuda 120 GB 7200rpm SATA
PC Mark 2002	1226	1322
Ára (bruttó)	35.000 Ft	45.000 Ft
	Maxtor 160GB 7200rpm ATA/133	**Seagate Barracuda 120GB 7200rpm SATA**
Bufferelt olvasás	87MB/s	72MB/s
Szekvenciális olvasás	53MB/s	56MB/s
Random olvasás	8MB/s	9MB/s
Bufferelt írás	105MB/s	75MB/s
Szekvenciális írás	51MB/s	55MB/s
Random írás	16MB/s	8MB/s
Elérési idő	7ms	6ms
Adatátvitel	36154kB/s	37496kB/s



használatán, de csak akkor, ha elég sok pénzünk van, és tudjuk, hogy hamarosan új merevlemezt is be akarunk szerezni (fél éven belül). Esetleg akkor, ha szerverkörnyezetbe tervezzük az új vasat. Amennyiben nem szándékozunk generációváltást végrehajtani, úgy nyugodtan kivárhatjuk, amíg kiderül, melyik alaplapok nyújtják a legjobb SATA-teljesítményt, melyiken lettek a legjobban elrendezve az eszközök csatlakozói. Arról nem is beszélve, hogy addig az alaplapok és a merevlemezek ára is lejjebb mehet, hiszen jelenleg mindkettő egy kategóriával legalább magasabb szinten leledzik, mint az eme funkciót nélkülöző társaiké.

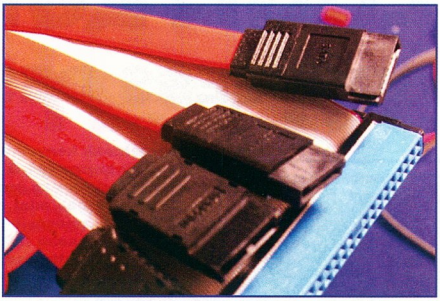
Addig meg érdemes megismerkedni a technológiával, a kábelekkel, mert valószínűleg, ha szép lassan is, de át fognak térni erre a megoldásra a gyártók. Először valószínűleg csak a vastagabb pénztárcára ill. szerverkörnyezetre tervezett masinák árasztják el a piacot, de hamarosan megjelenhetnek az olcsóbb kategóriás alaplapok alapfelszereltségeként is. Valószínűleg a merevlemezek árai is alábbszállnak majd, ha már nem számít majd újdonságnak a SATA. A tanácsom tehát, hogy érdemes kivárni, főként, hogy itt azért olyan óriási különbségeket egy ideig még nem tapasztalhatunk a teljesítmény területén.

Hogy is néz ki a SATA?

Aki eddig hozzá volt szokva a kábeldzsungelhez, most igazán nagyot nézhet, mivel a SATA-szabvány kábelei sokkalta vékonyabbak, így elhelyezésük sem okoz gondot, és természetesen csak egyfajta módon lehet csatlakoztatni őket (egy bütyök lóg ki az egyik oldalon). Ha megnézzük őket, a csatolófejek legjobban az USB-hez hasonlítanak, ám még ennél is laposabbak, a kábel pedig már nem több tíz érből áll. Ha a merevlemezünket nem a hagyományos tápcsatolóval látták el, akkor az ehhez használt kábelünk is hasonlóképpen fest, annyi különbséggel, hogy a feje legalább még egyszer ilyen széles. Az eredménye ennek az, hogy végre esetleg leüvegőhöz is juthatnak az eszközeink, és kevesebb kábel fog tekeregni a ház belsejében.
A másik előnyük, hogy az IDE-kábelek maximum 40 cm-esek lehettek, a SATA esetében ez 1 méterre bővült. A méretekből adódik, hogy hamarosan megjelenhetnek a SATA-t használó laptopok is, hiszen a kompaktságából adódóan könnyebb ezeket belezsúfolni a gépházakba, mint a jelenlegi megoldások bármelyikét.

Mitől más a SATA?

Ha össze szeretnénk foglalni a leglényegesebb különbségeket, akkor azt mondhatnánk, hogy a SATA nem párhuzamos (mint a régi eszközök), hanem soros. Valamint hogy egy SATA-kábelre csak egy eszközt tudunk



kötni. Ha még jobban beleássuk magunkat a témába, a fizikai jellemzőkben is találhatunk eltéréseket: a SATA kevésbé érzékeny az interferenciákra, ráadásul a kábelen áramoltatott adatok is más feszültséget használnak, 5 V helyett 250 mV az új szabvány része. Mivel csak egyetlen eszköz van egy kábelen, nincs probléma az adatáramoltatással (pl. CD-írásnál), ráadásul master/slave eszközök sincsenek.

A legfontosabb, a hétköznapi felhasználó számára kevésbé tapasztalható újítás a megbízhatóságban rejlik. Eddig a legtöbb érv a SCSI mellett a magasabb sávszélesség, gyorsabb elérési idők mellett az volt, hogy az ATA előző verziói kevésbé voltak megfelelőek szerverhasználatra, ráadásul a hot-swapping támogatása is elmaradt (azaz hogy egy eszközt a számítógép leállítása nélkül is el lehessen távolítani). A SATA ezt is támogatja.

És mik a legfontosabb hátulütői?

Nos, leginkább az újdonsággal járó macerák. Az biztos, hogy a következő generációs Windows előtti verziók alapból nem használják a SATA-t, csak ha a megfelelő meghajtóprogramok föl lettek rá telepítve. Aztán ha négy meghajtót szeretnénk csatlakoztatni, ahhoz négy kábelre, négy alaplapi csatlakozási pontra lesz szükségünk (viszont ezek még így is kevesebb helyet foglalnak az alaplapon, mint két, párhuzamos technológiát használó IDE-csatlakozó).

A sebessége. Ez lehet a legfájóbb pont a felhasználók oldaláról nézve a dolgot, hiszen ezen a téren nagyon kicsi változást lehet majd tapasztalni. Az első szabvány 150 MB/s sávszélességet ír elő, ám a későbbi szabványok során ezt meg akarják duplázni. Ennek ellenére nem árt azt is tudni, hogy hiába ez a nagy sávszélesség, a jelenlegi merevlemezek, valamint az otthonra szánt számítógépek nagy része még ezt sem képes kihasználni. Itt is kiütközik, hogy a technológia olyan irányba haladt, amely nem feltétlenül az otthoni géptulajdonosok érdekeit veszi figyelembe, hanem a nagyfelhasználókéit.

A teszthez a következő cégek nyújtottak segítséget: az alaplapot a CO-RUN Kft., a merevlemezeket a DEMAND 2000 Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

A cikkben közölt árak tájékoztató jellegűek, a cikk írásának pillanatában fennálló állapotot tükrözik.

Chilly

LOGITECH
CORDLESS DESKTOP MX

Ha szeretnénk kényelmesen dolgozni és/vagy játszani, manapság már nem kell sokat szenvednünk az eszközök kiválasztásánál. Óriási a választék, amely terjedelem az árakra is érvényes – hiszen vehetünk egeret és billentyűzetet alig több mint ezer forintért, de akár annyit is fizethetünk ezekért az eszközökért, amennyibe egy-egy új alaplap kerül. A Logitech újdonsága inkább a magasabb (árbeli/minőségbeli) kategóriába tartozik, viszont az érte kiadott összegért szinte teljesen új élményben lehet részünk!

Elhatároztam, hogy megpróbálok elfogultság nélkül írni a Cordless Desktop MX-ről, ám rájöttem, hogy ez lehetetlen feladat. Mivel jó pár éve foglalkozom a billentyűzet segítségével történő szövegbevitellel – legyen szó programozásról, cikkírásról vagy szimplán csak chatelésről – elmondhatom, elég sok klaviatúrával találkoztam már, és nem éppen mindegyik olyan színvonalú, hogy könnyen lehet vele gyorsgépírói sebességgel szöveget beütlélni. Nem véletlen ezért, hogy még most is egy ősrégi, kevéssé ergonómikus, ám igencsak kézreálló és jól bevált példányt pütölök. Azaz csak pütöltem, mert most a tesztpéldányt használom...

Persze az egeremet már régen le kellett cserélnem, hiszen az újabb FPS-ekhez golyós nem dukál, így amint lehetett, és pénztárcám engedte, optikai megoldásra váltottam: beszereztem egy Logitech MouseMan Wheelt, iFeel és eme funkció nélküli változatban is, egyik játékhoz (a Diablózás, mint tudjuk, gyilkolja azért az egérbillentyűket :)), másik munkára. Egy ideje már szemeztem a duplaoptikás változatokkal, majd az MX 700-zal, hiszen kíváncsi voltam, mennyivel tudnak ezek többet, amikor egyszer csak derült égből villámcsapáskéntt érkezett a hír: megérkeztek a CeBITről már ismert Cordless Desktop MX tesztpéldányai!

Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt. Mindig is vágytam volna egy fekete billentyűzetre (irigyeltem is az IBM usereket), ráadásul még kábelre sincs szükség!? A beüzemelés pillanatok kérdése, az egér feltöltése (újratölthető elemek vannak benne) már kicsit több időt vesz igénybe, de megéri várni. Az adat-átvitel rádiófrekvencián történik, és a paranoiás felhasználók számára is kézzelfogható megoldással bír, hiszen a kommunikációs csatornát titkosíthatjuk. Amikor az egeret nem használjuk, csak rátesszük a dokkolóállomásra, az pedig szépen rátölt az elemekre. A rádiófrekvenciát illetően nem sikerült semmilyen közbeiktatott eszközzel interferenciát előidézni, ráadásul én bejártam az egész lakást, nem találtam olyan pontot, ahonnan ne sikerült volna kommunikálnom a fogadóegységgel (dokumentációja szerint hat láb sugarú körben működik problémamentesen). Lehetett közben fal, ajtó és többméteres távolság, akkor is csak lelassult a reakcióidő, de az eszköz korrekten vette a jeleket.

A billentyűzet ráadásul kényelmesen használható, és kialakítását tekintve is zseniális. Az összes multimédiás funkciót megtaláljuk rajta (például: hangerő-szabályozás, programok azonnali indítása, a funkcióbillentyűk kettős funkciója az F-Lock segítségével, multimédiás fájlok lejátszásának vezérlése), ráadásul még egy görgőt is használhatunk, amely a klaviatúra bal oldalára került, és két, böngészőben használatos gombbal egészült ki. Az egér szintúgy extrákkal lett ellátva, ilyen az alapértelmezésben a programok közötti választást elősegítő gomb is, azonban nem szabad elfeledni, hogy az egyes funkciókat a MouseWare segítségével bármikor kedvünkre alakíthatjuk.

Használatáról csak szuperlatívuszokban tudok beszélni, hiszen egyszerűen fantasztikus, hogy akármilyen pózban, általunk megválasztott távolságra a számítógéptől képesek vagyunk maximálisan használni azt, mindenféle kábel igénybevétele nélkül. Az egér szintén könnyen alakíthat ki bennünk addiktív reakciót, hiszen álomszépen viselkedik mind munka, mind játék esetén, óriási precizitás mellett (4.7 megapixel másodpercenként!).

Egyetlen hátulütőjét tudom csak megemlíteni, ezt pedig az ára jelenti. A körülbelül bruttó 32 ezer forintos összeg, amit ki kell fizetnünk érte a pénztáraknál, nem biztos, hogy a szélesebb körben történő elterjedését fogja előidézni. Pedig aki teheti, minden képpen próbálja ki, mert a vezeték nélküli kombó teljesen új dimenziókba helyezi az adatbevitelről eddig alkotott képzetünket!

A terméket a Logitech magyarországi képviselete bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

GEFORCE FX KÁRTYÁK TESZTJE

Megérkezett a videokártyák új generációja, a GeForce FX, mely a változatosság kedvéért olyanokat ígér a mezei felhasználók számára, mint csúcsra járatott grafika, maximális teljesítmény, új tulajdonságok, egy szép, új világ. Tesztünkben négy ilyen kártyát néztünk meg, több szempont alapján osztályozva az általuk nyújtott teljesítményt.

Mint minden új generációnál, itt is várható volt, hogy az eddigi játékok még simábban futnak majd maximális részletezettség mellett is, egyre nagyobb és nagyobb felbontásokban. Lassan a videokártyák megint kezdik elérni a játékok által megkövetelt szintet, hiszen az FX-kártyák olyan képességekkel bírnak, amelyek maximális kihasználására még egy csöppet várnunk kell majd. A 3D Mark 03-as verziója magasabbra teszi a mércét, látszik, hogy azért az itt felmerülő igényekkel maximum az összeállítás legerősebb tagja volt képes maradéktalanul megbirkózni.

A GeForce FX-családról

A család tagjai elég sok közös vonással rendelkeznek, ahogy ez elvárható, és az egyes példányok igazából csak a teljesítményben különböznek, és nem a támogatott lehetőségek számában. Ahogy az eddigi generációk során, most is jól elkülöníthetők az egyes kategóriák, az átfedéseket pedig az „Ultra" névvel illetett példányok jelentik (ez eddig Titaniumként volt ismerhető). A bővített család az 5200-asnál kezdődik (eddig MX-kategória), és az 5800 Ultránál végződik. A két véglet között az áron kívül a teljesítmény is széles skálán mozog, ám mindegyik kártya rendelkezik néhány alapvető tulajdonsággal.

Ilyen a DirectX 9-es támogatás, mely éppen időszerű volt, ha a rivális ATI példányait vesszük összehasonlítási alapként. Az AGP 8x-os sebességével is megáldották az egyes példányokat, ráadásul az újításként beharangozott CineFX engine is mindegyiknek része. Ami viszont nagyon is mutatós különbség az egyes VGA-kártyák között, az a hűtés. A kisebb példányok esetében (5200) akár passzív hűtéssel, vagyis csak bordával találkozhatunk, a nagyobbak esetében pedig a ventilátor akár brutális méreteket is ölthet (5800), és ezeknél, valamint az Ultra-verzióknál külön tápcsatlakozóra is szükség lehet a tápellátás biztosításához. Ez azt jelenti, hogy a tápegységből kijövő négytűs csatlakozókból egyet föl kell áldoznunk erre a célra. Egyes gyártóknál azért szerencsére ehhez egy elosztókábelt is kapunk.

Arra is érdemes figyelni, hogy ha a bikaerős 5800/5800 Ultra valamelyikét választjuk, a nagy ventilátornak köszönhetően egy PCI bővítőhelyet is fel kell áldoznunk a cél érdekében. Hogy komplikálódjon a helyzet, a ventilátor általában nagy zajjal működik – habár legtöbbjüket önszabályozó technológiával is ellátták, azért az biztos, hogy meghallatszik, hogy ott figyelnek a gépházban.

A GPU-k és a memória tekintetében a határ a csillagos ég. Manapság alap a 128 MB RAM (azért van 64 MB-os verzió is), de az 5800-as magasságában a 256 MB sem újdonság. A magban található órajel 250 fölött van már (5800 Ultránál ez már 500 MHz), a memóriák pedig a drágább példányok esetében 800 MHz/1 GHz környékén járnak. A két VGA-kimenet (DVI+CRT) szintén a szériafelszereltség része, ahogyan a TV-Out is. Ha csak a kártyákat vennénk alapul, akár azt is mondhatnánk, a gyártók arra hajaznak, hogy minden családnál lassan legalább kétmonitoros az otthoni rendszer. Mondjuk legalább ezért külön árat nem kell fizetnünk, és aki kihasználja a lehetőséget, az is nyugodt lehet, a két kimenet lekezelése a GPU-kba szorult lóerőknek meg sem kottyan.

TESZTKONFIG

Tesztünk során a következő összeállítást használtuk: Gigabyte GA-7VAXP-A Ultra alaplap (8xAGP), 512 MB DDR 333 MHz RAM, AthlonXP 2000+ processzor, Cooler Master részben rézbordás CPU-hűtő, 400W Codegen táp, Windows XP operációs rendszer

Hogy összefoglaljuk a fontosabb tudnivalókat, elmondhatjuk, a legmagasabb kategóriába tartozó termékek önmagukban is igazi erőművek, ám ezért meg is kell fizetnünk azt az árat (a pénzügyi részéről nem is beszélve), hogy a megfelelő környezeti igényeknek eleget kell tennünk (hely, tápcsatlakozó). Lassan az ember tényleg kezdi úgy érezni, erőműveket épít... Vajon mikor jutunk el arra a szintre, hogy már a léghűtés nem lesz elegendő, és mondjuk felhasználói szintre kidolgozott folyékony nitrogénes megoldással működnek majd a VGA-kártyák?! :)) Az alacso-

nyabb kategória még megelégszik az AGP tápellátásával, és komolyabb bordákra sem kell számítani, de lassan kezd kényelmetlenné válni a felhasználók számára az egyre nagyobb és nagyobb teljesítmény beszerzése, és ez a fizikai korlátokban is tükröződik.

A végletek véglete a GeForce FX 5900 Ultra, mely szintén óriási méretű ventilátorával az abszolút csúcskategóriát képviseli. Ennek ellenére jó tudni, hogy ebben különböző problémákat már kiküszöböltek, mint amilyen a ventilátor hangja is, itt sikerült jócskán csökkenteni az 5800-asnál elért zajszinten.

PixelView és Inno3D

Ha az Inno3D neve fölmerül, akkor egy olcsóbb kategóriába tartozó, picit a noname felé tendáló termék képe ugrik be. Persze, ezek a képzetek még a Ge2-Ge3 időszakából származnak, és mostanra az Inno3D/InnoVision igencsak szép presztízsre tett szert, részben az FX-szériának köszönhetően. Ez egyrészről jelentkezik a szoftveres csomag méretében is, hiszen az alacsonyabb ár mellett az ember nem várná, hogy 5-6 CD-vel megdobják. Másrészről a kártya teljesítményén is látszik a fejlődés (meg azért az is jelzi, hogy induló partner volt a cég az FX indításánál), amit ráadásul tetézi az a tény, hogy a tuningolhatóságot tekintve is jó eredményeket voltunk képesek kihozni belőle.

Ezen kártyák egy részét eddig leginkább úgy tartották számon, hogy az „egybegépek" alapvető komponensei, valószínűleg soha senki nem fogja megbontani a házat, nem hogy még húzzon is az egyes alkatrészeken. Éppen ezért az eddigi Inno3D-s GeForce-szériák esetében eléggé felemás volt az eredmény, hiszen volt, amelyiken lehetett (moderáltan, vagy éppen azért látványos eredményt elérve) húzni picit, míg más kártyák erre teljesen alkalmatlannak bizonyultak. Az FX esetében azonban stabilan, egyéb fizikai módosítások (pl. más hűtés) nélkül is

kivitelezhető az órajel megemelése, amely az elért teszteredményeken is megjelenik. Sajnos az alacsonyabb kategóriás FX-ek esetében a memória limitációinak betudhatóan csodákra nem számíthatunk, azonban még így is érdemes próbálkoznunk.

A PixelView (azaz Prolink) esetében az ár azért magasabb szinten jelenik meg, viszont az ár/teljesítmény viszonylatában szokták szeretni ezeket a kártyákat, mivel a maximálisan kicsikarható erőt a legtöbbször nyújtani szokták az eszközök, és a gyártó a körítésen sem spórol (lásd a mostani kártyákhoz adott játékokat is). Az olcsóbb kategóriában érdekeltek számára sem kell sok csalódásra számítani, hiszen ahogy azt a tesztünkben szereplő 5200-as is bizonyítja, ugyanezt a minőséget ezen az áron is meg lehet szerezni, ráadásul a tuning lehetősége itt is erősen befolyásolja a képet. Mondjuk szükség is lehet rá, ha a család egyik legkisebb példányával szeretnénk nekivágni a legújabb játékok nyújtotta kalandoknak.

Tesztkörülmények

A teszteket egy AGP 8x-os támogatással bíró Gigabyte alaplapban végeztük (a részletes konfigurációt lásd a szöveg mellett), teljesen újonnan telepített operációs rendszer mellett. A felhasznált szoftverek különböző tulajdonságokat mértek, így az eredmények is szélesebb skálán jelentek meg.

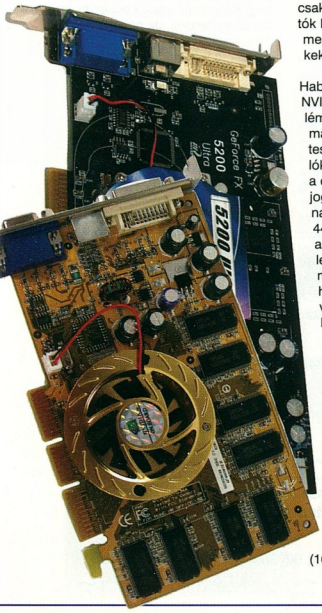
A 3D Mark 03-at (www.futuremark.com) valószínűleg a legtöbb olvasó számára nem kell bemutatnunk. Jelenleg az egyik legnépszerűbb tesztprogram, részletesen ellenőrizve az egyes új funkciókra vonatkozó teljesítményadatokat is. A Futuremark terméke támogatja a DirectX 9-es funkciókat, és a jelenlegi igényekhez viszonyítottan jól meg is dolgoztatja a GPU-kat. Mindegyik, ezzel a programmal készült eredmény 1024x768-as felbontásban, 4x-es antialiasinggal és trilinear filteringgel futott.

	Prolink PixelView GeForce FX 5800 128 MB	Prolink PixelView GeForce FX 5200 128 MB	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	Inno3D GeForce FX 5200 Ultra 128MB
GPU	400 Mhz	275 Mhz	325 Mhz	325 Mhz
RAM	800 Mhz	500 Mhz	550 Mhz	400 Mhz
CRT VGA	van	van	van	van
DVI	van	van	van	van
TV-kimenet	van	van	van	van
Kapott szoftverek	Codename Outbreak, Ballistics, Le Mans 24 Hours, 2db Infogrames Demó CD, InterVideo WinDVD 4	Mans 24 Hours, 2db Infogrames Demó CD, InterVideo WinDVD 4	Comanche 4, játékdemók, 3D Mark03, InterVideo WinDVD Creator, InterVideo WinDVD 4	Comanche 4, játékdemók, 3D Mark03, InterVideo WinDVD Creator, InterVideo WinDVD 4
Jó tulajdonságai	teljesítmény, szép kép, szép, önszabályozó ventilátor, nagy borda	olcsó	sok memória	rendkívül jól tuningolható
Rossz tulajdonságai	nagy méret, az ára külön tápcsatlakozó igénye,	a képe nem a legszebb	a teljesítményhez képest kicsit drága	külön tápcsatlakozó igénye, elosztó hiánya, memória lassúsága
3D Mark 03	2589	779	1642	893
Codecreatures Pro	19.2 fps és 8.2Mio poly/sec	15.9 fps és 6.2Mio poly/sec	13.5 fps és 5.2Mio poly/sec	n.a.
Tirtanium	62.5 fps	50.7 fps	59.3 fps	n.a.
Ára Ft (bruttó)	112.700	32.060	49.000	36.800

A Codecreatures Benchmark Pro nem egy mai darab, azonban még mindig megizzasztja a grafikus processzorokat, így ennek teszteredményeit is, valamint a Tirtanium (*www.tirtanium.de*) értékeit is beleraktuk a táblázatba. Utóbbi esetében igazából egy gyors eredményt kapunk az FPS-re nézve, Direct3D tesztet futtatva a kártyán. A Tirtanium a 3DNow! Képességeit is figyelembe veszi, azonban koránál fogva csak a DirectX 6-os utasításokat ismeri.

Detonator meghajtómizériák

Fontos kérdés, hogy melyik Detonatort használtuk a teszt során, hiszen ez mostanában komoly fejtörést okozhat az egyes felhasználóknak. Ugyan a legutóbbi meghajtók esetében fölmerült a vád, miszerint az NVIDIA buherált a driverén, így jobb eredményeket csikar ki a 3D Markból, ám sok választásunk nem volt (a régebbi meghajtók nem mindegyike támogatta teljes mértékben a GeForce FX-család minden példányát), végül a legutolsó stabil, 44.03-as verzió mellett tettük le voksunkat. Az összehasonlítás mindenesetre így is érvényes, csak hát kérdés, vajon más gyártók kártyájával összehasonlítva mennyire hitelesek a mért értékek.



Habár a Futuremark és az NVIDIA megegyezett a problémát illetően, és immáron a második patch is megjelent a tesztprogramhoz, a felhasználók számára azért erősen bűzlik a dolog, ami valljuk be, teljesen jogos is. Amúgy a cikk írásának pillanatában legfrissebb, 44.10-es béta is szerepelt az alternatívák között, ám mivel a legtöbb kártya nem, vagy nem megfelelően működött a meghajtóval, így ezt kénytelenek voltunk kilőni a lehetőségek közül.

Az érdekesség az egészben, hogy ha megnézzük, mennyit számít ez a kis „hack", látható, hogy mondjuk, az 5900 Ultra esetében a ZDNet UK tesztjében 1952-t ért el a kártya, míg az ATI Radeon Pro 9800 csupán 1611-et. Ha a 330-as patchet installálták, akkor az NVIDIA vezető kártyája csupán 1625-ös pontszám kiköhögésére volt képes (1600x1200, 4x AA, 4x AF).

Érdemes-e váltani?

Ha a rövid válaszra vártok: igen. Ha valaki most szeretne új NVIDIA-kártyát választani, mindenképpen az FX tájékán érdemes körülnéznie, hiszen a család minden tagja támogatja azokat a technikai dolgokat, amelyeket a mostanában megjelenő játékok már alapértelmezésben kihasználnak. Ráadásul, ha valakinek nincs túl nagy kerete a vásárlásra, még akkor is pofás kártyához juthat (Inno3D 5200 Ultra ill. Pixelview 5200) az „úgy-is-csak-egy-irodai-gépbe-kerül" kategóriában. Aki a csúcskategóriában gondolkozik (Pixelview 5800), annak azonban jó sok pénzt ki kell csengetnie, így lehet, hogy jelenleg itt még az ATI a jobbik választás, ám ekkor le kell mondanunk a CineFX-ről is.

A GeForce 4-est birtoklók esetében azt tudom mondani, egy középkategóriás kártyára való átállás igencsak megéri (pl. az Inno-3D 5600-asa), hiszen az új tulajdonságok mellett azért a Titanium-példányoknál nagyobb lóerő is érződik a teljesítményen. Ge3 és régebbi kártyák esetében egyértelmű, hogy lassan muszáj lesz váltani, hiszen az újabb és újabb programok hamarosan el sem fognak indulni rajtuk, vagy csak nagyon alacsony felbontásban „pompáznak" majd. Arról se feledkezzünk meg, hogy a DirectX 9-es támogatás is sokat nyom a latban!

Ha megnézzük, az ATI-t sikerült egy orrhosszal megelőzniük az NVIDIA fejlesztőinek, ám nagyon izzadniuk kellett ezért az eredményért. Cserébe viszont ott vannak a kisebb kategóriában mindazok a lehetőségek, amik az olcsóbb termékek esetében sokkal vonzóbb alternatívát jelentenek az ATI megoldásainál.

A tesztet a következő cégek segítették: az alaplapot a CO-RUN Kft., a PixelView VGA-kártyákat a CASE Hungary Kft., az Inno3D VGA-kártyákat az Expert Computer Kft., a processzort és memóriát a NetSmith Bt., a CPU-hűtőt, valamint a tápegységet a DEMO Stúdió bocsátotta rendelkezésünkre.

A cikkben közölt árak tájékoztató jellegűek, a cikk írásának pillanatában fennálló állapotot tükrözik.

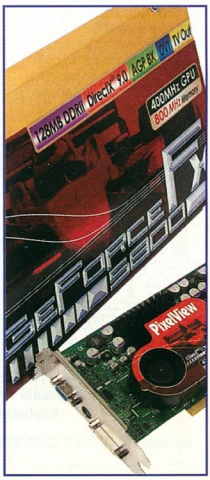
Chilly

CINEFX

Az NVIDIA nagy büszkeséggel emlegeti a CineFX-nek elnevezett architektúrát, amelynek segítségével mozi minőségű, valósidőben renderelt grafikát képesek az egyes VGA-kártyák a felhasználók monitoraira varázsolni. A programozók számára új utasításkészletek és lehetőségek állnak rendelkezésre, ráadásul megnyílik az út a 64 és 128 bites színmélység irányába is.

Hogy ezt még jobban szemléltethessük, az NVIDIA célja az volt, hogy a Final Fantasy mozifilmhez hasonló animációs jelenetek legyenek könnyedén elérhetők a számítógépes játékokban. Ezt szavakban visszaadni kicsit nehéz, ám ha valaki megnézi a promóciós célokra elkészített videofelvételt, amin nagyon jól látszik, ahogyan egy elég régi évjáratú platós kocsit „megöregítenek" (értsd: megjelennek a rozsdafoltok, kopások a fényezésen, leesik a lökhárító, stb.), akkor könnyen képet alkothat arról, mikre is képesek az óriási ventilátor és hűtőborda alatt rejtező processzorok.

Persze a puding próbája az evés, így meg kell majd várnunk az első játékokat ahhoz, hogy kiderülhessen, ezt a funkciót mennyire képesek kiaknázni a programozók, grafikusok.



TUNING

„De mi, akik megértjük az életet, mi bizony fütyülünk a számokra!"
Antoine De Saint Exupéry: A kis herceg

A Benchmarkról és a sysinfóról

Ha megfigyelitek, az emberek a legtöbb dolgot számokban mérik: minden fontosabb tényezőre kitalálták a maguk mérőszámait, ezekkel aztán lehet összehasonlítgatni, okoskodni és felvágni. Persze egyértelmű, hogy előbb-utóbb a számítógépekhez is kellettek bizonyos mérőszámok. Elkészültek hát az első benchmark-programok, innentől kezdve pedig nem volt megállás: mindenki kedvére méricskélhette processzora, merevlemeze, vagy éppen memóriája különféle paramétereit – most már számszerű értéket adhattunk irigységünknek, vagy éppen büszkeségünknek! Persze ennél jóval hasznosabb dolgokra is használhatjuk ezeket a kis programokat (arra, hogy manapság mennyire „kicsik" ezek a progik, mindjárt visszatérünk). Itt van például az a szituáció, ha új gépet veszel... vagy ne menjünk ilyen messzire: új videokártyát! Érthető, hogy világosan szeretnéd látni, mennyit is javult az összteljesítménye jószágodnak. Ilyenkor mi sem egyszerűbb: lefirkantod, mennyit futott a régi kártyáddal a géped, majd megismétled a tesztet az újjal, és rögtön látod, hogy bizony megérte-e 2 hónapig kétszersültön élni, vagy éppenséggel nem.

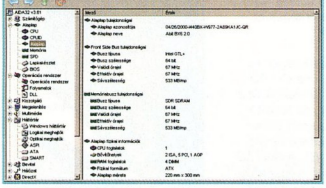
Futuremark – az überprofik

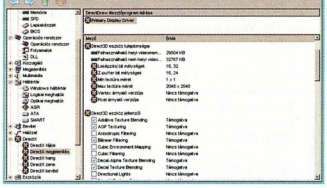
Ha professzionális benchmark, akkor egyértelműen a Futuremark jöhet szóba. A cég két favoritja a 3DMark és a PCMark, amelyek különböző verziójából több mint 30 milliót adtak el, ami nem is olyan rossz teljesítmény. A programhoz kétféleképp juthatsz hozzá: vagy letöltöd az ingyenes verziót, vagy megveszed a pro-t, kb. 50 USD-ért. Mondanom sem kell, hogy az ingyenes változatot alaposan lebutították: jó néhány teszttől megszabadították, nem tudsz Excelbe exportálni, nem használhatod az online szolgáltatásokat, nem tudod személyre szabni az egyes teszteket. Ha regisztrált felhasználó vagy, kihasználhatod az ORB összes előnyét is. Mi az az ORB? Az Online ResultBrowser-ről van szó, amivel lehetőséged nyílik összehasonlítani a PC-det más, a tiedhez hasonló konfigurációkkal. Ez még jól jöhet, ha arra vagy kíváncsi, hogy egy bizonyos hardverelem cseréje mekkora teljesítménynövekedéssel járhat! Mint az gondolom Neked is feltűnt, egy teljesen profi programról van szó, aminek azonban ára van. A pénzben mért árról az imént már volt szó, nem szabad azonban elmennünk amellett sem, hogy bizony a 3DMark nem éri be akármilyen tesztalannyal: nem árt, ha a processzorod legalább 1000 MHz-en ketyeg, ha van 256, de inkább 512 MB RAM-od, valamint egy gigányi helyről is le kell mondanod a vinyódon. Továbbá egy olyan videokártyára is szükséged lesz, ami megfelel a DirectX 7 előírásainak, valamint legalább 32 MB RAM tanyázik rajta. Ja, és a tesztprogram fel van készítve a DirectX 9-re, tehát ha ilyen kártya kerül a birtokodba, így már könnyen meggyőződhetsz a tudásáról.
http://www.futuremark.com

AIDA32
kicsi, könnyű, de sokat tud!

Persze nem mindig szükséges olyan körülményes, mindenre kiterjedő és professzionális benchmark-megoldás, mint amit a Futuremark eszközei nyújtanak. Ilyenkor jön jól egy kicsi, egyszerű tesztprogram, mint pl. az AIDA32. Igazából itt nem is beszélhetünk benchmark-alkalmazásról, erre a programra a Sysinfo megnevezés jobban passzol: mindenre kiterjedő, részletes és korrekt leírást kapunk számítógépünk minden porcikájáról, kezdve a perifériáktól egészen az oprendszerig... még arról is, amiről nem is akartál tudni! Az AIDA-val is elvégezhetsz pár alapvető benchmark-műveletet, de tartsd szem előtt: ez a program nem erre való elsősorban (egész pontosan a memóriád írási és olvasási sebességét nézheted meg, valamint egy plugin segítségével tesztelheted a merevlemeze(i)det). A program egyik nagy erénye, hogy rámutat a hiányosságokra, a gyenge pontokra, sőt javaslatot is tesz, hogyan köszörülheted ki a csorbát. Legtöbbünknek ezek a tippek talán túl evidensek, de ha csak most ismerkedsz a PC-kel, jól jöhet pár jó tanács! Még két jó hírt hagytam a végére. Az egyik, a program teljesen ingyenes, háromféle változatban is letölthető: létezik Personal-, Network- és Enterprise-kiszerelésben is. Az Enterprise tartalmazza az összes funkciót, ellenben nem fér el egyetlen kislemezen. A másik kettőből bizonyos dolgokat kihagytak, mint pl. a Network Editionben nincs DirectX info, de a Personal Editiont nem vezérelheted távolról, TCP/IP-n. Az oldalon találsz egy összehasonlító táblázatot, nézd meg, neked melyik verzió fekszik leginkább, és töltsd le azt! A másik jó hír: a program magyar fejlesztés, úgyhogy egyetlen hazafias teszter sem hagyhatja ki, ha jót akar!
http://www.aida32.hu – Az AIDA honlapja

Thomas





Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

UTILS

Az Internet lehetőségei korlátlanok. A böngészésen kívül leveleket küldhetünk, letölthetünk videókat, zenéket, dokumentumokat. Lebonyolíthatunk telefonhívásokat is, de ehhez egyelőre - ha jó minőségben akarunk beszélgetni - külön eszközöket kell megvásárolni. De szerencsére más módja is van, hogy felvegyük a kapcsolatot barátainkkal.

Az internetezők nagyobb többsége vett már részt valószínűleg valamilyen formában real-time csevegésben. Lehet akár webes chat, icq, irc; a lényeg az interaktivitás. Az Internet egyik nagy előnye, hogy bárhol, bármikor kapcsolatba léphetünk ismerősünkkel, amennyiben ő szintén rendelkezik Internetes kapcsolattal. Ennek a kommunikációnak a segítésére, illetve kényelmére hozták létre a csevegőprogramokat, melyekkel minden eddigi technikánál gyorsabban beszélgethetünk barátainkkal. Tulajdonképpen két részre oszthatjuk ezeket a szoftvereket. Van, amivel csak helyi hálózaton (LAN), van, amelyikkel csak az Interneten, illetve olyan is akad, amivel mindkettőn is cseveghetünk. A „cseveghetünk" szó mondjuk igazából rég nem aktuális, hiszen ma már nem csak a szöveg átvitelét hivatottak lebonyolítani ezek a szoftverek, hanem például képet és hangot is. Sőt, ha úgy gondoljuk, akár játékokkal tehetjük izgalmasabbá a beszélgetést.

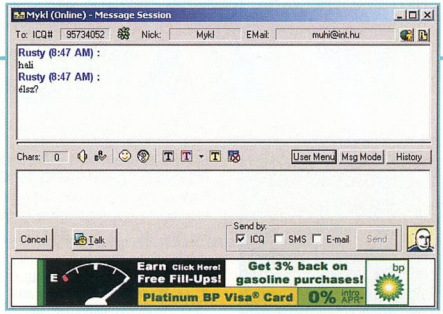
Milyen programot válasszunk?

Bár számos szoftver közül választhatunk e témán belül, előtte talán jobb átgondolni, mire is van szükségünk. Először is azt kell tudnunk, hogy mire szeretnénk használni: Interneten vagy csak helyi hálózaton, bárkivel vagy csak ismerősökkel, stb... Nem árt belegondolni abba sem, hogy partnereinknek melyik program lenne az ideális, vagy esetleg milyennel rendelkeznek már.

A biztonsággal sajnos mindig is voltak problémák. Az internetes csevegőprogramoknál érdemes tudni, hogy titkos, illetve nem publikus információkat sose adjunk ki, ugyanis számtalan lehetőség van arra, hogy illetéktelen kezekbe kerüljön. Szintén nem árt, ha az adott szoftvernek ellátogatunk a weblapjára, vagy tájékozódunk a fórumokon az aktuális bugokról, megelőzésükről, stb.

ICQ Pro 2003a

Kezdjük rögtön a legelején a legnépszerűbb cseveghetőprogrammal. Biztosan állítható, hogy az ICQ-t használják a legtöbben a világon. Ez nem véletlen, hiszen segítségével mindenfajta kommunikációt igénybe vehetünk, plusz számtalan remek szolgáltatással is rendelkezik. Fájlt, képet, hangot, e-mailt, sms-t küldhetünk vele, konferenciákat rendezhetünk, játszhatunk, és még rengeteg minden elérhető akár külső pluginek segítségével is. Bátran mondható, hogy minden igényt kielégít, megéri használni.
Weblap: http://www.icq.com
Licenc: shareware
Korlátozás: reklámokat kell nézegetnünk



Windows Messenger 4.7

A Microsoft saját fejlesztésű csevegőprogramja. A Windows XP-be már alapból be van építve, ennek ellenére sokan azzal kezdik, hogy kikapcsolják/eltávolítják. Ha nem is ugyanannyian, de jó páran emellett teszik le mégis a voksukat; Magyarországon talán a Windows Messenger a második legnépszerűbb az ICQ után. Tulajdonképpen rendelkezik mindennel, amire szükségünk lehet. Ugyanúgy tudunk vele fájlt, képet, hangot, videót, sms-t küldeni, és természetesen szövegesen is kommunikálni. Főleg azoknak ajánlott, akik az ICQ kezelését túl bonyolultnak érzik, és szeretnének felhasználóbarát programot használni.
Weblap: http://messenger.microsoft.com/
Licenc: freeware
Korlátozás: el kell fogadnunk a Microsoft szerződését

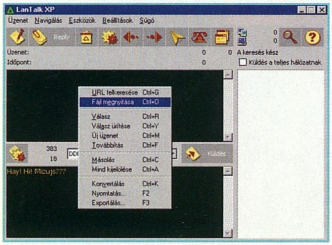
PalTalk 5.0

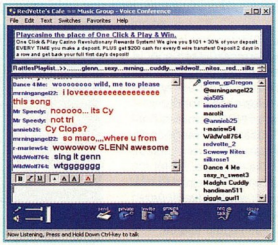
Ez a program főként a szórakozást és a hangalapú kommunikációt helyezi előtérbe, de természetesen szövegesen is chatelhetünk, ha úgy tartja kedvünk. Szintén népszerű program, esténként néhány magyart is fellelhetünk a szobákban. A felépítése hasonlít az IRC-hez, könnyen kezelhető. Idegen nyelvet tanulóknak főleg nagyon hasznos lehet a program. Ajánlom mindenki figyelmébe a „Music Group"-okat. Bár az én csodás „Boci boci tarkámat" nem nagyon díjazták külföldön...
Weblap: http://www.paltalk.com/
Licenc: freeware

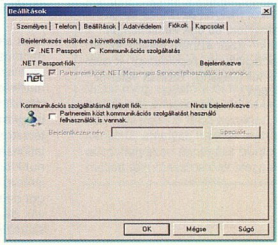
LanTalk XP v2.8

A program tudására számos díj és értékelés a garancia. Ahogy a nevéből is kiderül, a LanTalk XP-t direkt helyi hálózaton való kommunikációra fejlesztettek ki. Kiválóan alkalmas például nagyobb cégeknél, vagy akár otthonunkban is. Szolgáltatásaira nem lehet panasz, ugyanis található benne ütemezés, szűrő/kereső funkciók, logolási lehetőség, smtp és smb protokoll támogatás és automatikus válaszüzenetek beállíthatósága is.
Weblap: http://www.lantalk.net/
Licenc: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Rusty

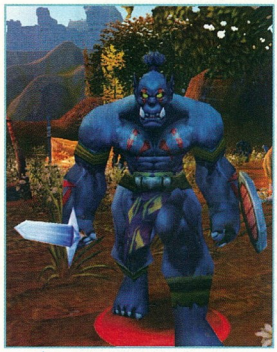






BLIZZARD
BLIZZARD
WWW.BLIZZARD.COM/WOW
NEM ISMERT

WORLD OF WARCRAFT



'Fogam negyven, körmöm húsz, ne nézz rám, mert megvakulsz'

Hálás témában kell szólnom, ugyanis az már önmagában hírértékű, hogy a Blizzard új MMORPG játékot fejleszt a méltán híres Warcraft világában. Egy gondom csak a karakterszám, mert ismét igen nagyszabású munkáról van szó. Ez viszont a legendás cég esetében természetes...

A Warcraft Világa

A játék hasonlót kínál, mint a Westwood anno a C&C: Renegade esetében: az eddig madártávlatból szemlélt világot annak egyik szereplője testébe bújva, teljes valójában, „élethű" méreteiben és léptékében fedezhetjük fel. Az új grafikus motornak hála mindez gyönyörűséges 3D-ben tündökől, így az eddig megismert épületeket is a maguk teljességében csodálhatjuk meg. A motor a Dungeon Siege-hez hasonlóan szinte töltés nélkül vált át külső és belső helyszínek között, így valóban igazi „bolyongás-hangulat" fogja el az embert. Ráadásul a fejlesztők ígérete szerint minden porszemnek története és történelme lesz, így ha belépünk egy föld alatti kazamatába, azonnal megtudjuk, miért van ott, mi a sztorija, és hátán is bejárhatjuk. A geográfián kisebb változtatásokat végeztek a készítők, de ezek is kapcsolódnak a szériához: Lordaeron északi területei (Northlands) és Dalaran városa például szemmel látható nyomait viseli a W3-beli élőhalott-támadásnak – a WoW története ugyanis négy évvel a legutolsó kiegészítő, a Frozen Throne után kezdődik, ahol az újjáépítést váratlan, ősi erők feltámadása zavarja meg.

Fajok és kasztok

Az eddig bejelentett fajok mind jó ismerőseink: emberek, orkok, taurenek, törpök és árny-elfek. (Lesz még, bár egyelőre titok, sokan az élőhalottakban reménykednek...) Természetesen saját ízlésünknek megfelelően készíthetjük el hősünk ábrázatát a nemtől a haj- és bőrszínen át a fajra jellemző sajátságokig, például a taurenek esetében kiválaszthatjuk a szarv stílusát is. A kasztok ismerősek lesznek a sorozatból: warlock, warrior, mage, shaman, druid (és még pár, amit szintén később jelentenek be). Ezek picivel erősebbek lesznek, mint ahogy ismertük őket, így alapból több esélyünk van a megkapaszkodásra, vagyis a fejlődéshez szükséges túlélésre – egyébként a hagyományos szerepeket töltik be, azaz például a druidák képesek lesznek az alakváltásra (macska, holló, medve), a sámánok a lényidézésre, stb.

Képességek – csak egyszerűen

Az alapképlet senkit nem fog meglepni, azaz lesznek elsődleges (alap) és másodlagos képességeink. A Blizzard nem akarta elvinni az erdőbe a játékosokat, így egy egyszerűsített hibridrendszert alkotott, melyben a szintlépésünkkor az elsődleges képességek határszintje is emelkedik, így minél többet használjuk őket, annál erősebbek lesznek, és ez szintről szintre növelhető. A másodlagos képességeket tapasztalati pontjainkból vásárolhatjuk meg, természetesen ezek száma igen magas (elsősegély, idegen nyelvek, túlélés a vadonban, zárfeltörés, halászat, stb.), így valóezek akár küldetéseket is generálhatnak. Természetesen a jól ismert szereplők mind megtalálhatók lesznek a játékban, és talán azt is felesleges mondani, hogy minden NPC „ismeri a háttérsztorit", azaz nagy meggondolatlanság lesz emberként besétálnunk egy Ork városba... A jól ismert, ám újra felfedezendő világot nemcsak gyalog (vagy úszva), de zeppelinen, hajón vagy szárazföldi és repülő állatok

REPLIKA

Érdekesség a játék világának 15%-át kitevő „instance": egy küldetést elvállalva ilyenkor a program felajánlja, hogy a helyszín másolatában (és külön szerveren) hajtsuk végre a kalandot úgy, hogy csak magunk és csapattagjaink vannak jelen, azaz más, nagyobb tudású és képességű játékosok ne zavarják az élményt. Ez elég szimpatikus ötletnek tűnik, főleg kevesebb idővel rendelkező, gyengébb vagy kezdő kalandornak. És még két varázsszó, melyek az online fanok előtt ismertek, és sok keserűséget okoznak – ezek szintén elkerülhetők lesznek egy ilyen „replikában" –: camping és kill stealing. Tudnak valamit ezek a fiúk...

gatnunk kell belőlük, milyen irányba fejlesztjük hősünket – ez a metódus adja tulajdonképpen egy MMORPG sóját, ettől lesznek az egyformának tűnő karakterek különbözőek, ettől lesz élő a játék világa. Ezen másodlagos képességek némelyikéhez előfeltétel is tartozik, például egy másik megléte, de lesznek fajhoz, kaszthoz kötöttek is – és érdekesség, hogy ha nem tetszik az irány, némi büntetésért „visszaadhatjuk" bármelyiket, azaz „újraformázhatjuk" karakterünket. Szintén izgalmas a sokrétű kereskedőképesség, itt a gyógyitalkészítéstől kezdve az alkímián át még azt is elsajátíthatjuk, hogy hogyan szelídítsünk bármely vadállatból háziállatot, amik ezek után szintén fejlődnek (és persze például egy farkas vagy griff meglovagolható lesz).

A kezelőfelület – még egyszerűbben

Az irányításhoz a Blizzard egy igen jó kezelőfelületet készített. Karakterünket FPS-módi szerint a kurzorgombokkal vagy a „WASD" kombinációval terelgethetjük, természetesen ez újradefiniálható. Az egérkurzor helyzetérzékeny, és a rágcsáló szolgál a kamera teljesen szabad irányítására is. Külső és belső nézetre tetszőlegesen válthatunk, karakterünk felszerelését pedig 3D-s „próbababan" hajthatjuk végre. (Fegyvereink és ruházatunk között szintén lesznek elsődlegesek és másodlagosak, faj- és karakterfüggőek, és olyanok, melyek használata bizonyos bónusszal és/vagy büntetéssel jár.)

A képernyő nincs telezsúfolva minden kütyüvel, csak ami kell. Itt is szerepel az újgenerációs MMORPG-kben szerencsésen megjelent minitérkép, lesz pár kijelző, ikon, és a hátizsák, melyből csata előtt átpakolhatunk karakterünk „akcióhelyeire" pár fontos dolgot. (A HP és az energia automatikusan újratöltődik szép lassan, de előbbit étellel, utóbbit sörrel gyorsabban pótolhatjuk.) Hab a tortán: mindez teljesen testre szabható lesz!

Csata – egyszerű és élvezetes

A játék első ránézésre online Diablóra hajaz, hiszen egy magányos hőst kell terelgetnünk egyszerű interfésszel és viszonylag leegyszerűsített képességrendszerrel, ám a többi, a védekezéstől a harcrendszerig már tipikus Warcraft, a képességeket a W3-hoz hasonlóan a képernyő alján látható ikonokból vagy gyorsbillentyűkkel választhatjuk ki. Maga a csata is lényegesen egyszerűbb lesz, hiszen klikkfesztivál helyett támadáskor hősünk automatikusan „támadási módba" kerül, ahol magától osztani kezdi az ellent, nekünk csak a speciális támadások, védekezések és a mágiák jó időben való alkalmazása a feladatunk, ami elég barátságosan hangzik. Egy célponton ballal klikkelve láthatjuk neve mellett szintjét és statisztikáját, így eldönthetjük, megkockáztatjuk-e a támadást.

A program maga is figyelmeztet a túlerőre: ha egy olyan karaktert választunk ki, amely jelentősen erősebb a miénknél, a szint helyén egy halálfejet látunk, amely a „hagyd békén" üzenettel egyenértékű...

A vérgőzös kalandorok, azaz a PvP hívei külön arénákban mérkőzhetnek meg pénzért – a tervek szerint ez nyilvános lesz, azaz beülhetünk és figyelhetjük a két „gladiátor" küzdelmét, ám lesznek ingyenes párbajhelyszínek is; ha valaki kihív minket egy viadalra, természetesen rajtunk áll, hogy elfogadjuk-e.

Sikergyanús...

A Blizzard egy, az alapoktól újraépített architektúrát kínál a játékhoz, vagyis nem a Battle.net szerverein keresztül léphetünk be – csatlakozáskor egyből a Warcraft Világában találjuk magunkat. Külön team dolgozik majd a háttérben, mind az esetleges csalók kiszűrésén, mind az újabb és újabb tárgyak, szörnyek, küldetések és régiók implementálásán. Sajnos havidíjas lesz a rendszer, a szokásos 10 dolláros összeg várható. Hogy mikor kezdhetjük meg kalandozásunkat, azt jó Blizzard szokás szerint nem tudni, őszre ígérik a (hosszúra tervezett) bétatesztelés indítását.

A cég játéktervező részlegének alelnöke, Allen Adham egy interjúban határozott igennel felelt arra a kérdésre, hogy tervezik-e a Diablo és a StarCarft hasonló feldolgozását. Gondolom, ezek jelen játék sikerén múlnak – nem sok mindenben vagyok biztos mostanság játékügyben, de ebben valahogy nagyon...

]{redenc

A fene sem érti, hogy miért nem barátkoznak velem...

LESZ MÉG...

Pár szokásos dolgot kihagytam a cikkből, azért említtessenek meg, felsorolás jelleggel. Lehetőség lesz céhek létrehozására, ezeknek saját színt és emblémát választhatunk. Az online háttér is elérhető, azaz lesz barátok listája és chat egyaránt. Lesz bank, ahol tárolhatjuk pénzünket és fontos tárgyainkat – a pénznek amúgy is kiemelt szerepe lesz, hiszen nemcsak tárgyakat vásárolhatunk, de például tanulhatunk öreg mesterektől is. Nem véletlenül maradt ki a cikkből a játékosok száma – ez majd csak a bétateszt végén derül ki, de mivel a világ létsíkokra van osztva, ez kellően magas lehet. A közös kalandozásra összeállt csapatok létszáma sem tiszta zott még, egyelőre öt főben maximálták ezt a fejlesztők, de ez is változhat. Egy játékos több karaktert is generálhat, amelyek haláluk után megadott helyeken minimális büntetés mellett feltámaszthatóak lesznek.

GTA3: Vice City
Enter The Matrix
Bloodrayne
Gorky 17
CD GAMES
2003/4 - JÚLIUS • 2 CD • ÁRA: 1195 FT
7 Szuper Végigjátszás:
• GTA3: Vice City
• Enter the Matrix
• Bloodrayne
• Red Faction 2
• Blitzkrieg
• Indiana Jones
• Enclave
grand theft auto
Vice city
Bemutatók:
• Besinger
• XIII
Teljes játékok:
• Lure of Tempress
• The Ocean Battle
• Tsunami 2010
• Watkins
• YS Flight Simulator
+ 12 apró freeware teljes játék
Extra ajánlatunk:
• HL - Boxwar 3.0
• Map Maker 3D
• UT2003 - Unwheel
• VSB Tracker
• Quake 3 - Bomb Q3
+ retro játékok kifulladásig
Útmutató a játékok világában:
CD GAMES
Szuper végigjátszások:
GTA3: Vice City
Enter the Matrix
Bloodrayne
Red Faction 2
Blitzkrieg
Indiana Jones
Enclave
Teljes CD-s akció/RPG játékmelléklet magyarul:
Gorky 17

www. lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával
Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért
LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu
* komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair
RETRO géptulajdonosok figyelem!
A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!
Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

Demo

Blupimania 2 / Colin McRae Rally 3 / Cunyngas / Devastation Galactic Civilizations / Heaven and Hell / Neighbours From Hell / Next Generation Tennis 2003 / Reiner Knizia's Samurai / Rise of Nations / Think Tanks / Will Rock

Freeware

Alien Escape / Back 2D / Beep Fight 1.1 / DDCK Myth of Creation 1.0 / Eagle Lander 3D 1.14 / Heroine Lysayana - Chapter One 1.0f / Hockey Pong / It Came From The Desert / Limit Rush 1.1 / Nessie Hunt / New Pinball 1.2 / Novel Mines 1.1 / Revenge 1.3 / Sokoban 3D / Termonuclear Domination 1.00 / The Race 3D / Trash Killer 2.0 / Tunnel Fighter 2.01

Játszd újra

Blazing Trails / Kosmonaut / Perilous Pits / Sky Roads / Sky Xmas / Void Runner

Magyarítás

Dungeon Siege v1.1b / Fallout 2 v1.01 / Splinter Cell v1.0 / Unreal 2 v1.0 + v1403 fix

MOD

Half Life - Point of View v1.1 / Half Life - Counter Strike - Fussion Assault v2.0 / No One Lives Forever 2 - NOLF 2 Toolkit v1.0 / Quake 3 - Reaction Quake v3.1 / Return The Castle Wolfenstein - Enemy Territory v1.0 / Unreal Tournament 2003 - Bright Skins MOD / Unreal Tournament 2003 - Software Renderer / Unreal Tournament 2003 - UTV 2003 v0.99 public beta

Utility

Advanced Registry Optimiser 1.2.1 / AMD Cpu Information Display Utility 1.0 / Antivir Personal Edition 6.20.04.07 / CDex 1.50 / Fresh Download 5.80 / Gladiator Antivirus 4.0.5 / Intel Processor Frequency ID 5.6 / Mcafee Avert Stringer 1.7.1 / Messenger Plus 2.10 / Passmark Burnintest 3.2 / Pcmedik 5.6.12 / Quintessential Player 3.51 / Rivatuner 2.0 RC 12.4 / Smoothview 1.0 / Spy Sweeper 2.0 / Subadjust 1.56 / Subrip 1.17 / Teamspeak 2 / Virtual Dub 1.5.4 / VobSub 2.23 / Winguard 5.4 / Winmac 4.9.0 / Your Uninstaller! 2003 3.8.0 / Zonealarm 4.0.123.012

Patch

Age pt Mythology v1.05 / Anachronox unofficial v1.02 build 44 / Axis v1.04 / Bandits v1.1.1 EU / Blitzkrieg v1.2 / Empire of Magic update 1 / Enter The Matrix v1.52 / Freelancer v1.1 / GTA - Vice City v1.1 / I Was An Atomic Mutant v1.10 / Indiana Jones and The Emperors Tomb v1.01 / Iron Storm v1.041 EU / Line of Sight - Vietnam v1.01-v1.03 / Mistmare v1.60 / New World Order v1 0-1.41 / Port Royale v1.4.0.2 UK / Raven Shield v1.0-1.2 UK / Rise of Nations v1.02 / Salammbo update 1 / Splinter Cell v1.2b EU / Tiger Woods PGA Tour Golf 2003 v1.2 / Tropico 2 - Pirate Cave v1.2 / Unreal Tournament v451 / Unreal Tournament 2003 v2225 / WarCraft III v1.06 / World War II - Frontline Command v1.0a

Shareware

3D Jongpuzzle v1.1 / 3D Space Gladiators / Aaron Hall's Dungeon Odyssey v1.0 / Advanced Gomoku / Ants / Brainsbraker v3.4 / Carom 3D / Champion Mahjongg v2.0 / CompuChess v1.61 / DX Lines / Firefly - The Age of Maze / Fox Jones and The Treasures of El Dorado / Galactic Teddy 2 - Back to Home / Giant Worlds / Hexagem / Magebros v1.02 / Napkin Race v1.0 / Nose Man / Pharaohs Curse / Racer v0.5 / The Lost Egg

Video

Age of Wonders - Shadow Magic / Alpha Black Zero / Battle Mages / Battlefield Command / Beyond Good & Evil / Broken Sword III - Sleeping Dragon / Call of Duty / Chrome / City of Heroes / Cold Zero / Cultures 3 - Northlands / Doom III / Evil Genius / Far Cry / FIFA 2004 / Forever Worlds / Full Throttle - Hell On Wheels / Greyhawk - The Temple of Elemental Evil / Half Life 2 / Hidden & Dangerous 2 / Homeword 2 / Horizons / Jack The Ripper / Jedi Knight 3 - Jedi Academy / Lethal Dreams / Lords of The Realms 3 / Madden NFL 2004 / Magic The Gathering - Battlegrounds / Matrix Online / MVP Baseball 2004 / Mythica / Nascar Thunder 2004 / Neuro / NHL 2004 / Prince of Persia - Sands of Time / Railroad Tycoon 3 / Republic - The Revolutions / Rugby 2004 / Sam & Max 2 / Schizm 2 / Secret Weapons Over Normandy / Shadow Ops / Shadowbane / Silent Storm / Sims - Superstars / Star Wars - Knight of The Old Republic / Star Wars - Republic Commando / Star Wars Galaxies / Terminator 3 - Wars of The Machines / The Entente / The Italian Job / They Came From Hollywood / Thief 3 / Tiger Woods PGA Tour 2004 / Tomb Raider - The Angel of Darkness / UFO - Aftermath / Uru - Beyond Myst / Vampires - Bloodlines / Warhammer 40.000 / World of WarCraft / XIII

Wallpaper

2fast 2furious / Advent Rising / Alon In The Dark / American Conquest / Black And White II / Blood -The Last Vampire / Bombq3 / Breakdown / Chaos Legion / Chaser / Curse-The Eye Of Isis / Deer Hunter 2003 / Devil May Cry 2 / Dont Angry / Doom III / Eagle One / Enclave DVD / Fable / Final Fantasy Origins / Final Fantasy XI / Firestarter / Game Tycoon / Ghost Master / Guild Wars / Halo PC / Infinium / K-Hawk / Matrix Online / Moto Gp 2 / Mutually Aggured Destruction / Nude-Natural Ultimate Digital Experiment / Of The Death III / Spotswood And Eric-S / Swat-GST / The Adventures Of Fatman / The House Of Death III / The Hulk / The Red Star / Unreal Tournament / Wadi Basher 4x4 / Will Rock / Xyanide

Screensaver

3D Encounters / 3D Space Gladiators v1.1 / Aqua Real / Black and White II / Cosmic Voyager v1.3 / Critical Mass / Drunken Clock v3.20 / DVSea Sunset v2.1 / Expendable / Final Fantasy - The Spirit Within 1 / From Space to Earth - Europe v3.0 / Ocean Relax v1.1 / Outcast / Quadbrake II / Rain v2.0 / Silver / Swiss v1.0 / Unicorn Reflections / Unreal Tournament

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2003 Game Media Lapkiadó Kft.

PC.GAMES DVD 2003/7-8

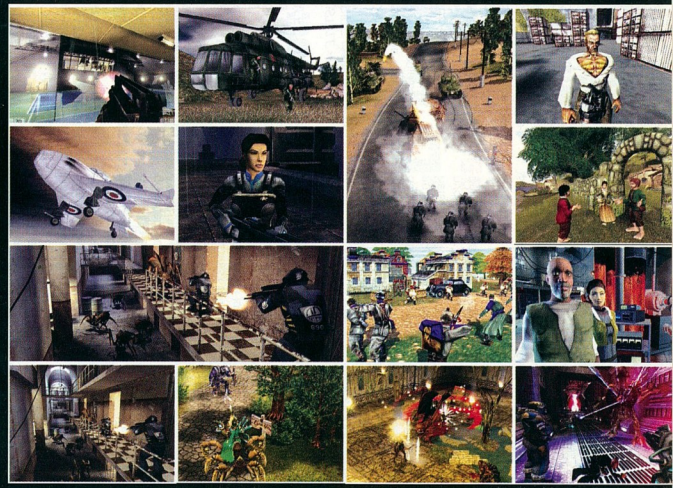
PC.GAMES DVD 2003/7-8

THANDOR: THE INVASION

TELJES REAL-TIME STRATÉGIAI JÁTÉK

EXKLUZÍV

SILENT STORM, COLD ZERO - EXKLUZÍV FELIRATOZOTT VIDEOK
WOLFENSTEIN: ENEMY TERRORITY - TELJES MP KIEGÉSZÍTŐ
HOMEWORLD 2, SAM & MAX 2 - MAGYAR NYELVŰ VIDEOK
COVER CREATOR - CD COVER KÉSZÍTŐ PROGRAMOK GYŰJTEMÉNYE



DEMOK - RISE OF NATIONS, DEVASTATION, COLIN MACRAE RALLY
VIDEOK - CALL OF DUTY, HOMEWORLD 2, JEDI KNIGHT 3, MYTHICA
UTILITY-K - REGISTRY OPTIMIZER, RIVATUNER 2, GLADIATOR AV
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

Warriors Kings: Battles
Állítsd meg a játékot, és gépeld be a kódokat.

DOYOUSEE – Térkép teljes felfedése
GIMMEGIMME – Kapsz 10,000 kaját, fát és aranyat
MAKEMENAILS – Majdnem sérthetetlen leszel (nagyon nehezen fognak tudni megölni, de nem leszel halhatatlan)

Enter The Matrix
Lépj be a hacking menüpontba, és ott írd be parancsként, hogy cheat.

Ezután a következő kódokat használhatod:

0034AFFF	Maximum tűzerő
1DDF2556	Örök lőszer
69E5D9E4	Kifogyhatatlan focus
FFF0020A	Gyors focus regenerálódás
7F4DF451	Kifogyhatatlan egészség
13D2C77F	Bónusz teszt pálya
4516DF45	Az ellenségek nem hallanak
FFFFFFF1	Az ellenségek nem látnak
FF00001A	Turbó mód
D5C55D1E	Többjátékos harc mód
BB013FFF	Alacsony gravitáció
312MF451	Taxi vezetés

Tiger Woods PGA Tour 2003
Pénz szerkesztése (Hexadecimális szerkesztés)

Indíts egy új karriert (pl.: John Smith) és lépj ki a játékból.

Menj a "C:\Program Files\EA SPORTS\Tiger Woods PGA TOUR 2003\Data\Career" könyvtárba (általában ide installálódik a program) és nyisd meg azt a fájlt egy hexadecimális szerkesztővel, aminek a neve megegyezik az előbb létrehozott játékos nevével (pl.: a fenti John Smith).

A 930-as offset-nél az értéket írd át a következőre:

FF BB DF

Ezzel a szerkesztéssel 1.5 milliárd dollárt kapsz.

Na már most, ennek az összegnek már több mint elegendőnek kellene lennie ahhoz, hogy teljesítsd a karrier pályákat. Ennek szintén nincs hatása a győzelmeidre, pl.: a győzelmeid a rendes adatokat fogják tükrözni, de emellett ott lesz 1.5 milliárd dollár a bankszámládon.

Grand Theft Auto: Vice City
Játék közben írhatod be a következő kódokat:

THUGSTOOLS – Gengszter fegyverek
PROFESSIONALTOOLS – Profi fegyverek
NUTTERTOOLS – Speckó fegyverek
PRECIOUSPROTECTION – Golyóálló mellény
ASPIRINE – Egészség feltöltése
YOUWONTTAKEMEALIVE – A körözési szint megnő kettővel
LEAVEMEALONE – Akörözési szint nullára csökken
APLEASANTDAY – Szép idő
ALOVELYDAY – Gyönyörű idő
ABITDRIEG – Felhős idő
CATSANDDOGS – Esős idő
CANTSEEATHING – Ködös idő
PANZER - Tank
LIFEISPASSINGMEBY – Felgyorsul az idő
BIGBANG – A közelben álló járművek felrobbannak
STILLLIKEDRESSINGUP - Álöltözet
FIGHTFIGHTFIGHT – Mindenki mindenkivel verekszik
NOBODYLIKESME – Mindenki agresszívvá válik
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS – Mindenkinek lesz fegyvere
ONSPEED – Gyors gyalogló tempó
BOOOOOORING – Lassú gyalogló tempó
WHEELSAREALLINEED – Autó az égből
COMEFLYWITHME – Legyek jelennek meg
ICANTTAKEITANYMORE - Öngyilkosság
GREENLIGHT – Minden lámpa zöldre vált
MIAMITRAFFIC – Gyorsabb forgalom
TRAVELINSTYLE – Repülő autó
THELASTRIDE – Megjelenik egy Hearse
ROCKANDROLLCAR - Megjelenik egy Limousine
RUBBISHCAR - Megjelenik egy szemetes autó
GETTHEREFAST - Megjelenik egy Sabre Turbo
BETTERTHANWALKING - Megjelenik egy golf autó
LOOKLIKELANCE - Lance skin
MYSONISALAWYER – Ken Rosenberg skin
ILOOKLIKEHILARY - Hilary skin
ROCKANDROLLMAN - Rock & Roll skin
ONEARMEDBANDIT – Egykarú bandita skin
IDONTHAVETHEMONEYSONNY – Sonny Vercetti skin
FOXYLITTLETHING - Mercedes skin
WELOVEOURDICK - Skót Skin
GETTHEREQUICKLY – Gyors autó
GETTHEREVERYFASTINDEED – Még gyorsabb autó
GETTHEREAMAZINGLYFAST – Leggyorsabb autó
FANNYMAGNET – Mágnesként vonzod a csajokat

Blitzkrieg
Játék közben nyomd meg a konzol nyitó "~" (tilde) gombot. Ha begépelted a kódot, akkor üsd le az [ENTER]-t, hogy aktiválhasd azokat.

@Password("Panzerklein") – Csalás mód engedélyezése
@God(0,1) – Isten mód/ sérthetetlenség
@Win(0) – Csata megnyerése

A csalás módot engedélyezned kell, hogy a másik két csalás működjön. Az Isten móddal az összes egységedet sérthetetlenné teheted, amíg a csata megnyerése kóddal az aktuális pályát győzelemmel fejezed be.

Devastation (frissített)
Játék közben nyisd meg a konzolt és gépeld be a kívánt csalást (ha a csalást sikeresen aktiváltad, akkor nem fogsz hallani semmilyen hangot sem, de ha hibásan gépelted be, akkor igen).

god – Isten mód/ sérthetetlenség
allammo – 999 muníciót kapsz
ghost – Átjárhatsz a falakon
walk – Falon átjárás kikapcsolása
sptravel SP3M6-BukkoRoof - Ugrás az utolsó pályára
dopefish - Isten mód, sérthetetlenség, megkapsz minden fegyvert és egy rakás pénzt
fly – Repülés

Great Qin Warriors
A csalás mód engedélyezéséhez a következő paraméterrel kell indítanod a játékot: "-console", amit a játék parancsikonjánál adhatsz meg. Majd játék közben nyomd le a "~" gombot és gépeld be a kódokat.

t_super_on / off – Isten mód/ sérthetetlenség ki- bekapcsolása
t_win – Küldetés megnyerése, teljesítése
smoothzoom_on / off – Mesterlövész zoomolás ki- bekapcsolása
name new name – Játékos nevének megváltoztatása
u fps_on / off – FPS megjelenítése (képernyőfrissítés)
u rec [fájlnév] (record game) – Játék felvétele, videó készítése
u replay [fájlnév] – Rögzített videó lejátszása
exit – Kilépés a játékból

The Gladiators of Rome
Nyomd meg a * gombot a konfigurációs menü megjelenítéséhez, majd állíts be egy tetszőleges gombot (ez lesz a Csalás gomb), amivel a csalás módot tudod aktiválni. FIGYELEM! Ez csak a játék regisztrált változatában fog működni. Ha definiáltad a "Csalás gombot", akkor azt lenyomva tartva nyomd be a lent található gombok valamelyikét.

F – Repülés
H – További HP
M – További MP
S – Sebesség növelése
T – Áttranszformálódás egy másik karakterbe
V – Láthatatlanság
[F12] – Minden ellenség likvidálása

Tien
Nyisd meg a konzolt a "~" gombbal és gépeld be a következő kódok valamelyikét:

Kingsoft 1 – Csalások aktiválása
God 1 – Isten mód/ sérthetetlenség (a kód végére írd a 0-át, ha ki akarod kapcsolni azt)
fly 1 – Repülés (a kód végére írd a 0-át, ha ki akarod kapcsolni azt)
FullLife – Maximum életerő
Reborn – Ismeretlen hatású

Red Faction 2
Menj az Extras, majd azon belül a Cheats menüpontba és gépeld be a kívánt kódot. Ha ezzel megvagy, akkor kattints a csillagra, ezzel jelölöd meg, hogy a játékban is használhasd.

xxywywz - Szuper életerő
ywxzyzxw - Örök töltény
zxzxzxzx - Örök gránátok
wwwwwww - Robbanó halál
yxzwzxyw - Rendezői változat
zzzzzzzz - Pattogó gránátok
xxxxxxxx - Zombie séta
yyyyyyyy - Tüzes golyók
zyzyxxww - Ismeretlen hatású
xxxxyzxx - Robbanó lőszer
ywzyzxwx - Minden csalás engedélyezése *
zyxwyzxx - Minden pálya engedélyezése *

A T3 MÁSODIK SZÁMA JÚNIUS 18-TÓL KAPHATÓ

Benne:

- ★ tesztek
- ★ újdonságok
- ★ számítástechnika
- ★ autók
- ★ Hi-Fi
- ★ mobiljátékok
- ★ digitális kamerák
- ★ érdekességek

DVD-melléklet:

Ryan Phillippe - Rachael Leigh Cook

BÍZD A HACKERRE!

Ára: 1890Ft

Keresse az újságárusoknál, a nagyobb videotékákban és műszaki üzletekben. Info: 271-11-70

BAKIVADÁSZAT:

STAR WARS I: BALJÓS ÁRNYAK

Mint előző számunkban megígértem, sort kerítünk a Csillagok háborúja első részének kivesézésére – szuperprodukció ide vagy oda, jól tettenérhető, hogy bizony néha elég nagyvonalúan dolgozott a stáb, főleg az utómunkák során...

Rögtön a film elején, az ötödik perc végén, amikor felrobban a követek hajója, Obi-Wan Kenobi és Qui-Gon Jin felpattan az asztaltól, és beizzítják fénykardjaikat. Tessék jól figyelni: tisztán kivehetően *három* kard hangja hallható. Vajon kié a harmadik?

A következő érdekes jelenet nem sokkal ezután látható. Két hősünket elgázosítják, majd kis idő múlva a rohamdroidok kinyitják az ajtót. A ködön át felizzik a két szablya, jól láthatóan tulajaik a földön állnak, majd Obi-wan meglepetésszerűen *leugrik a plafonról*. Hmm, ez is egy jedi-trükk? (A másik trükköt nem sokkal később láthatjuk, amikor a két droidika meglepi hőseinket. Qui-Gon azt mondja: „Ez patthelyzet. Gyerünk!" – majd szinte *eltúnnek* a képből jobbra, mintha fel lenne gyorsítva a film.)
Egy újabb látványos „átváltozásra" sem kell sokáig várni: a 12. perc vége felé lép be a két jedi Jar-Jar vezetésével a víz alatti városba, kiadós úszás után, csuromvizesen. A kamera körbesvenkel, majd visszatér hőseinkre, aki ez alatt a pár másodperc alatt megszáradtak, ez legjobban Qui-Gon hosszú haján látszik. Apropó haj: a forgatás alatt Ewan McGregor fodrásznál járt! Jól megfigyelhető, hogy haja hol hosszú, hullámos, hol egészen tüskés, rövid, néha ugyanabban a jelenetben is. Legkirívóbb az, amikor hátulról mutatják – a kis lófarok a rövidre vágott frizuránál ugyanis egészen megkopaszítja szegényt, kilátszik a fejbőr.

Padmé a 28. percben találkozik először Jar-Jarral, amikor R2D2-t tisztogatja. Tessék jól megfigyelni – a kis robot „szeme" egy sötét téglalap alakú terület jobb oldalán látható, ez mellett van a kis előrenyúló optika. Az utolsó snittben, amikor Jar-Jar épp azt mondja, hogy mennyire berezelt, a lányt közelíben láthatjuk, amint felnéz, és elmosolyodik. Ez a jelenet meg lett fordítva, ugyanis jól látszik, hogy R2D2 szeme az említett terület bal oldalán van, és szintén baloldalra került a kis „távcső". Ugyanezt a kis trükköt/hibát láthatjuk a 100. percben is, pont mielőtt Anakin kirepül a hajóval. Erről a filmes eszközről, amikor megfordítják azt adott kockákat, már írtam az előző részben is – a hiba ugye ott van, ha ez észrevehető. Van még egy ilyen a filmben, érdekes módon ugyanaz, amit a második rész kapcsán is szóvá tettem: a „jeditincs" (vagy inkább hajfonat) helye. Ott Anakin, itt a fiatal Obi-Wan esetében láthatjuk ezt: a fonat „rendes" helye a fej jobb oldalán van, ám abban a részben, amikor a megnyert fogatverseny után az alkatrészekkel Qui-Gon visszatér a hajóhoz (egész pontosan a 66. percben), és Obi azt mondja: „Valami azt súgja, hogy újabb furcsa útitárssal gazdagodunk." (Ami eredetiben sokkal jobb: „Why do i sense we've picked up another pathetic life-form?"), jól látszik, hogy a tincs a fej bal oldalán van.

Jar-Jar is érdekes helyváltoztatásokat mutat be. Például amikor Obi-Wan, Padmé és ő először mennek a Tatooinra. A városba érve Jar-Jar belelép némi trágyába, majd elkolbászol balra, messze a társaitól. A következő snittben, amikor közelről látjuk a mestert és a királynőt, a nagyfülű lény már ismét mögöttük van, a jobboldalukon, ahogy a korábbi képeken is látható volt.

Érdekes trükköt mutat be az ifjú Anakin is, amikor a 38. percben bemutatja 3PO-t Padménak és R2D2-nak. A robot jobb szeme hiányzik. A srác jobb kézzel felveszi azt, átteszi a bal kezébe, és ezzel benyomja a helyére. A kamera vált, ám ebben az új snittben a beillesztés már a jobb kézzel történik. Csak egy kis figyelmetlenség… És még valami, rögtön ez után, amikor a két robot először találkozik. Tessék csak figyelni a háttérben Anakint és főleg Padmét: nem a jelenetet nézik, hanem oldalra pislognak – valószínűleg a 3PO-t mozgató Mike Lynch technikus munkáját figyelik…

Némi déja vu érzés is felbukkanhat a figyelmes szemlélőben az 52. perc végén, amikor a hangárban Anakin és barátja Padméval beszélget. Látunk egy közelit a két srácról („Most biztosan sikerülni fog!"), majd Padméról („Micsoda?"). Ismét a srácok („Hát eljutni a célig"). Ekkor jobbról belép mögéjük Qui-Gon. A kamera visszavált a királynőre („Még sosem nyertél?"), majd ismét a két legénykére („Hááát… igazából még nem."). És ebben a pillanatban a mester *ismét belép a képbe jobbról*. Újabb jedi-trükk?

Darth Maul kedvenc kétélű szablyája picit lelepleződik a 70. percben, a sivatagi csata végén: amikor Qui-Gon felugrik a hajóra, és az ördögfejű utánuk néz, hátulról láthatjuk őt és a kezében tartott fegyvert, amelynek az alja láthatóan zárt. Innen nem igen bújik elő még egy fénypenge…

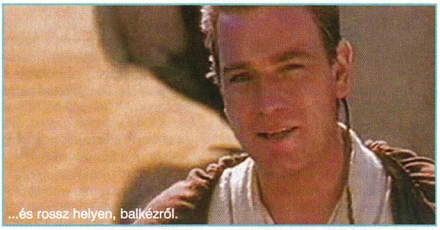
A filmben ezután következik Palpatine szenátor beszélgetése Amidala királynővel. Itt egy elég érdekes hibát lehet felfedezni. A 76. percben, amikor a szenátor azt mondja: „Kicsi az esély, hogy a szenátus választ a javára el magát", többször is közelről látszik, hogy köpenyének gallérja zöld. Ezután megszólal a királynő, majd a kamera visszavált Palpatine-re, és ekkor már az említett ruharész kék. Ez a színváltozás a jelenet alatt többször is végbemegy – nyilván két részletben forgatták le, ám ez elég durva hiba mind a jelmezesek, mind a segédrendező részéről, hiszen ilyesmire leginkább neki kellene figyelnie.

Anakin repkedésében is találtam némi zavart. A 105. perc környékén utasítja R2D2-t, hogy kapcsolja ki a robotpilótát, ezt egy közeli bevágásban láthatjuk is.

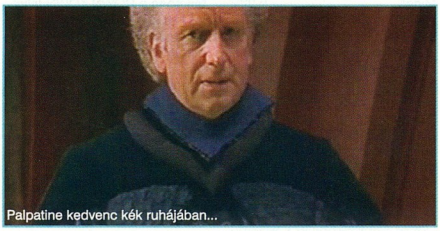
R2D2, ahogy kell...

...és a "tükörképe".

Jedi-fonat a helyén, jobb oldalon...



...és rossz helyen, balkézről.



Palpatine kedvenc kék ruhájában...

...ami néha zöld...

Nemsokára a kis robot felcsipog, mire Anakin azt mondja, hogy nem akar visszamenni, és *ekkor a robotpilóta visszakapcsol*, ám ezután rögtön a srác bemutat egy dugóhúzót, amiből egyértelmű, hogy ő irányítja a hajót. Most akkor hogy is van ez? Jó tíz perc múlva aztán, amikor Anakin kitör a droid vezérhajóról, még érdemesebb figyelni az eseményeket. A robbanássorozat végén („Nem mi voltunk.") látjuk a fiú járgányát, amint elindul a folyosón előre. Jobboldalt áll egy gép, mögötte egy szürke panel, amiben a srác hajója *felszívódik*. Érdekes szituáció.

Nem sokkal később láthatunk egy kis mókát, ami nem hiba, hanem úgynevezett trivia, azaz odakacsintás egy régebbi filmre – ezúttal George Lucas korai művére, az 1138-ra, ugyanis ezt a számot le lehet olvasni azon droidika jobb „lapockájáról", amely a hajó robbanása után Jar-Jar előtt leáll.

(És ha már itt tartunk, egy apró poénra is érdemes odafigyelni: amikor Jar-Jar Watto boltjában a kis robottal harcol, és nyakánál fogva maga előtt tartja, Anakinra vált a kamera, aki odaszól, hogy üssön az orrára. Közvetlenül a váltás előtt érdemes figyelni – a kis robot ugyanis izomból mogyorón rúgja a nagyfülűt – már ha van neki egyáltalán ilyen szerve... A Jar-Jar ellenzők népes tábora gondolom igen örült ennek a kis mókának.)

Egy perc múlva Obi-Wan megöli Darth Mault. Tessék jól figyelni. Az ördögfejű végig jobb kézzel harcol, amikor az ifjú jedi-lovag kiröppen a veremből, és magához rántja mestere kardját, a szablyát még mindig a jobban tartja. Ám amint a srác kettévágja őt, épp mielőtt beesne a mélységbe, egy nagytotálon egy pillanatra láthatjuk őt – és a fegyver csodás módon már a bal kezében van. A grafikusok nem figyeltek oda...

És még mindig szegény grafikusok, és még mindig ugyanez a jelenet: amikor Obi-Wan kiugrik a veremből, egy elég statikus árnyékot sikerült rajzolni neki: jobb kéz fent, bal lent. A baj csak az, hogy Ewan McGregor másképp mozog: amikor a perem a dereka magasságában van, a bal karját oldalt kinyújtja – ezalatt az árnyék karja még mindig a teste mellett van. Nem mondom, hogy könnyű észrevenni, gondolom, ezért nem is bíbelődtek vele sokat a CGI-sek. (Azt egyébként nem értettem, hogy miért hagyja magát megölni Darth Maul. Egy olyan képzett jedi számára, mint ő, Obi-Wan kiugrása egy örökkévalóságig tart – egyetlen mozdulattal elintézhette volna a srácot, ehelyett után bámulta az akciót, majd még butábban leszánkázott a mélybe.)

Egyébként sajnos mindkét filmre jellemző, hogy nem sokat pepecseltek a különféle teamek az apró részletekkel. A hangcsapat „nagyvonalúsága" is tetten érhető, amikor Obi-Wan először megy neki Dart Maulnak. Három gyors vágással indít, amiket az ördögfejű kivéd – ám aki jól odafigyel, a két fegyver találkozásának jellegzetes hangját csak kétszer hallja, és ezek sincsenek teljesen szinkronban a történéssel. Szőrszálhasogatásnak tűnhet, de ha már egyszer kötözködünk: az 52. percben, amikor Watto a kék/piros szerencsekockát előveszi, több snittben láthatjuk, ahogy repkedve, azokat a kezében tartva beszél. Amikor azt mondja „ha piros... akkor az anyja", erősen figyelve látszik, hogy a kocka sima fehér, nincsenek rajta színek. Újabb pár képkocka, amire nem figyeltek oda a grafikusok...

Nos, ennyi volt mára a bakiparádé, legközelebb új témával jelentkezem.

}{redenc

Fénykard jobb kézben...

...halál esetén a balban...

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Hello!
Sniper: Path of Vengeance-hoz kellene, nem is konkrétan végigjátszás, hanem csak annyi hogy ahova ott az elején kidob, (valami folyópart, egy csomó lépcső, házak meg valami "benzinkút") mit kell csinálni, mert már az se megy, pedig többször próbáltam.
Előre is köszi!
A címem: kalmart@enternet.hu
Üdv:K.T.

Az indulási helyszínnél a híd alá kell lemenni, ott vár a megbízód, egy esernyős ipse... A mesterlövész-szerkót is ő osztja ki, úgy rémlik, mintha a benzinkútnál a rendőrök által védett tagot kellene kinyírni.
Üdv,
Tika

Hi PC.GAMES

Le akarom cserélni GeForce 2-es videókártyámat, de nem tudom hogy mikor és milyen kártyára érdemes.A gépem: Amptron K7-830XLM alaplap, AMD Athlon XP 1600+ processzor ,256Mb-os 133MHz-es SDRAM, Geforce2 MX400 32Mb

Várom válaszotokat: tmisi

Ui:Légyszi írjatok vissza!

Ha van elég pénzed erre az akcióra, akkor jó választás lehet egy Geforce4 Ti4600-as vagy az ATI 9500Pro széria. Az újabb kiadású kártyák (GeforceFX-5600, ATI 9700Pro) ára jelenleg nagyon magas, azokba csak néhány hónap múlva lesz érdemes beruházni. Ha kevesebb pénzzel rendelkezel, akkor egy ATI 9000-es vagy egy Geforce3 Ti200 jó választás lehet.
Üdv.
Midas

Sziasztok!

Segítségeteket kérném mert a gépemnek valamilyen baja lehet 1., mikor berakom a gf4-et akkor 3 rövid 1 hosszút sípol DE mikor berakom a tnt2-öt akkor megy DE amikor a gf4-et berakom egy p2-be megy minden na ez mi lehet?2., az ABIT KX7-en hol vannak Jumperek. 3., Tudsz e olyan programot amivel a böngészés sebségét teljesen át lehet alakítani letöltő sebességé.

E-mail ba kérném a választ mert sürgős
D.Bertalan

Kérdés, hogy milyen típus a Geforce4? Ugyebár alapban lehet MX és lehet Ti, az előbbi egy végtelenségig gyengített fajta, aminek mennie kell az alaplapodon, míg az utóbbi buktatója az esetleges 8x-os AGP lehet, amit az alaplapod esetleg nem támogat. Szerintem egy másik lapban próbáld ki a Gf4-et, és ha abban jól megy (tehát biztosan nem hibás a kártya), akkor a te lapodon egy BIOS-frissítést érdemes lenne végezni.
Keresd meg itt az alaplapod típusát, és töltsd le a manualt, abból mindent megtudsz a lapról: www.abit.com.tw
A letöltés-böngészés sebesség közötti kapcsolatot nem értem. Elméletileg a letöltés és a böngészés sebessége ugyanaz, feltéve, ha ugyanarról a weblapról beszélünk. Egyébiránt nem árt kipróbálnod egy az új Opera böngészőt, igencsak jó kis beépített sebességméréssel rendelkezik.
Midas

HI! Rövid leszek: hol lehet megnézni, hogy egy kártya tv outose? Ennyi az alles.
Előre is thx.
Baalie

Röviden: a kártya hátulján. Hoszabban: a TV-Out-os videokártyák többsége S-video kimenettel rendelkezik, amit úgy tudsz ellenőrizni, hogy a normál monitorkimenet mellett egy kicsi kerek kimeneti nyílást is látsz. Oda egy speciális kábelt kell dugni, amit a videokártyákhoz az esetek 80%-ában a gyártó mellékel.
Midas

Sziasztok! Azt szeretném tudni,hogy van-e autoszalon a Mafiaban?

Szia!
A menüben van, ott találod meg a játékban szereplő autókat, műszaki adataikkal együtt. A játékban magában nincs.
Minden jót:
]{redenc

Hello!
Segítségeteket szeretném kérni a Mafia játék terén. Ott akadtam el ahol Frank családját kell megtalálni a reptéren. Bejártam már az egész terepet de sehol se találom őket. Légyszi próbáljatok meg segíteni.
Előre is köszönöm.
Mészáros Péter
(Desertsnake)

Szia!
Amint beszéltél Frankkel, hátraarc, jobb kézről ott egy faépület. Ha elindulsz felé, két fegyveres rombol ki, hullájukon átlépve odabent egy búcsúzkodó párt látsz, balra tőlük ott az aszszony meg a lánya, meg egy telefonáló figura, akit szintén érdemes lelőni.
Már most mondom, hogy a repülőjegyek elöl vannak, a váróteremben (ahonnan az egész buli indult), a pulton...
Sok sikert:
]{redenc

A Mafiában free ride extrembe megakadtam a szépség és a szörnyeteg feladatnál! Már eljuttam a szörnyetegig és nem tudom hogy mit kell csinálni! Ha tudtok léci segítsetek!

Szia!
A szépség csuklóira tekert láncon függő lakatot kell lelőni, hogy a csaj elmenekülhessen. Tudom, aljas... Legjobb, ha előtte megcsinálod a mesterlövészes feladatot (belváros, a térképen a DOWN TOWN feliratot kettészelő utcán végig északnak), a távcsövessel könnyebb a buli.
Sok sikert:
]{redenc

Hello
A nolf2-ben az antarctica pályán nem találom a kulcsokat, kellene hozzá leírás.

Mészáros Balázs

Szia!
Indulás után a folyosón fordulj északnyugatra, és mássz fel az összehordott cuccokon a mennyezet fölé. Irány kelet, pottyanj le a lyukon. Északra eljutsz egy rácshoz, de nincs áram – mássz át a közelében lévő szekrényeken, találsz egy villáskulcsot. Jobbra a szobában a generátor kapcsolódobozából hiányzik a biztosíték, ami a szemben lévő szobában van, de a gőztől nem férsz hozzá. Menj tovább északra, a kanyar után balra ott a gőzelosztó, akció rajta („shut off"). Most már beindíthatod a generátort, ezután az ebédlőből a barikádon átmászva kijuthatsz a szabadba. Irány a szemben lévő lyuk a falon, jobbra dekódolás, vissza a hóba, majd be a most kinyitott főbejáraton. A két lépcső után jobbra polc, rajta ott kulcscsomó.
Sok sikert:
]{redenc

T.PC.GAMES!
Szertnek egy kis tanacsot kerni o noktol.A kozel jovoben szeretnek venni egy winchestert.
De mar nem tudom hogy miet.
Maxtort!
De errolannyi rosszat olvastam mar hogy el ment a kedvem tole.
En Seagate es Western Digitalban gondolkodok.

A Maxtornak van egyfajta csorom polos hangja.
Olyanokis erdekelnenek mint pl. az eleresi ido a winyoknak.
Es hogy nagyon halk lenne.
Igazabol senki sem tud konkretat mondani nekem hogy melyiket vegyem meg. Kerem segitsenek. Ha lehetne E-MAILBE.

Tiszt.Kryst.

Kérdésed jogos, ám manapság nagyon kevés olyan ember van, aki mer/tud biztosat mondani. Maximum olyan válaszokat kaphatsz, hogy „nekem két éve van XY típusú vinyóm, és még mindig jó". Aztán megveszed ezt a tuti vinyót, és neked meg – ne adja isten – gallyra megy fél év alatt... pedig a tippadónak a mai napig jó a cucc.
A dolog úgy áll, hogy manapság én úgy tapasztalom, egyre több a selejtes széria, még a neves gyártók esetében (WD, Maxtor, IBM) is. Bár teljesítményben az új vinyók többet tudnak, sokszor a gyártók hajlamosak silányabb minőségű cuccot kihozni – ez az olcsóság ára. Meg a szerencse kérdése... Amit én javasolnék: először is keress egy jó hírű boltot a közeledben, és ott nézz ki egy olyan – általad említett WD vagy Seagate – vinyót , amire 2 vagy több év garanciát adnak. Feltétlenül kérdezz rá, hogy a bolt is megadja-e a hosszú garanciát! Ezután állítsd üzembe a vinyót, de ha vannak fontos adataid, azokat írd ki CD-re vagy DVD-re (ha még nem lenne ott). Ezután rendszeresen ellenőrizd a vinyó állapotát. Ha baj van (furcsa zörejek, vagy a vinyón rövid időn belül megjelennek hibás szektorok), gondolkodás nélkül VIDD VISSZA a boltba. Ne próbáld javítgatni, ezerszer újraformázni, meg mindenféle bűbájt használni rá – ahol megjelenik a bad sector, ott az esetek 99%-ban idővel csak rosszabb lesz a helyzet. Fontos: ne fogadj el olyan választ a boltban, hogy „megjavítjuk", meg „gyere vissza 2 hét múlva" – az ilyesmit NEM LEHET megnyugtatóan megjavítani. Csak a cserébe menj bele.
Lehet, nem mondtam újat, de sokszor találkozom a fórumokon ilyen jellegű kérdésekkel. Azért amit leírtam, az nem általános eset, de a mai hardverek minősége mellett nem ritka az ilyesmi. A lényeg, hogy egészséges bizalmatlansággal kell hozzáállni az új cucchoz, és ha baj van, akkor nem kell megijedni, ki kell cseréltetni és kész. Mindenesetre kívánom, hogy sikeres és gond nélküli legyen a vinyóvásárlásod!
SzabFer

windóz tricks: konzol szinei: ... I átogassunk el a registryben a ...
na szóval a kérdésem az lenne hogy hol van a registry. Lehet hogyelég gyökér kérdés légyszi segítsetek! ... akárki!

Előre is tenx.

A registry-t a Start menü Run (futtatás) menüpontjánál, a regedit parancsszó begépelésével érheted el. Az itt feltáruló gyönyörűségben csak akkor turkálj, ha tudod, mit csinálsz, ugyanis a Windowsoknak ez az egyik legérzékenyebb része – mondhatjuk azt is, hogy a lelke. Egy jól irányzott csapással könnyen elintézheted a rendszert. :)
SzabFer

Tisztelt Pc.Games !

Azt szeretném kérdezni, hogy mit tud az alaplapom /Abit KR7A - 133R/? Mennyi memóriát lehet benne? Milyen processzor lehet maximum benne most AMD Athlon 1800 XP van. Mennyire lehet huzatni a proceszort? Milyen Extrákat tud az alaplapom?

Köszönettel:
Dávid Ádám (Razak)

A lapodon a Via KT266A chipsete van, ami legkevesebb 3 GB-nyi PC1600-as vagy PC2100-as DDR SDRAM-ot kezel le. Ha teheted, akkor ne több kisebb modullal próbálkozz, hanem egy vagy több 512 MB-ossal, úgy valamicskét gyorsabb lehetba rendszered. A processzor tekintetében a 2000+ jelű Athlonokat jelölte meg a gyártó maximumként, de egy BIOS frissítéssel 2100+ processzorokat is tehetsz bele. A tuningos kérdésedre nem lehet ilyen egyszerűen válaszolni, a tuning mértéke nagyban függ a processzortól is. Az alaplap SoftMenuvel rendelkezik, ami azt jelenti, hogy BIOS-ból tudod állítani a processzor FSB-jét. Amennyiben ez 133 MHz fölött is lehetséges (márpedig valószínűleg lehetséges), akkor kettesével fölfelé léptetve megtudhatod, hogy mennyire lehet tuningolni a processzort. (Erről a témáról már volt cikkünk az újságban, javaslom, hogy keresd meg.)
Az extrákhoz pedig javaslom az Abit honlpját: www.abit.com.tw
Midas

Indiana Jones and the Emperor's Tomb végigjátszás kellene. Vagy legalább az, hogy az Istanbuli pályán a The Gates Of Neptun nevű alpályán, hol találom a negyedik pénzérmét amit az oszlopokba kell tenni, hogy a víz ne tudjon kifolyni és az ajtó a pálya végén kinyíljon? Hármat megtaláltam, de Wine Coin nevezetűt nem.

Segíts!!!!!!!!!!!!!!!!

Köszi
Huba

Szia!
A Wine Coin helyét a pálya kiindulási pontjától írom le, így talán egyszerűbb. Ugorj a vízbe, úsz át két boltív alatt, majd előre, elérsz egy helyre, ahol kimászhatsz. Balra párkány és lábazat, innen átrepülhetsz a túlpartra, fel balra a kis peremre, és a falnak tapadva kerülj a túloldalra. Nézz le: ahol a legszélesebb a placc, válj el a faltól, és gyorsan nyomj egy előrét. Ezután jobbra, ugrás előre, és egy újabb falnak simulás jobbra, majd még egy jókora ugrás. Húzd fel magad, majd balra fel a lépcsőn. Egy arab őr, lődd le, és ugorj át a túloldalra. Előre, le az újabb garádicson, az őr után gyűjts be pár szigonyt, és ami a lényeg: a Wine Coin-t.
Sok sikert!
]{redenc

Lenne egy problémám a Splinter Cell-el kapcsolatban.
A 2.küldetés-ben akadtam el. Méghozzá pedig annál a résznél ahol az erkélyen vagyunk,és az ereszen keresztül kell eljutni egy másik erkélyig. Amikor úgy a közepénél járok, akkor egyszer csak beindul a riasztó. Pedig minden kamerát kilőttem és minden embert megöltem aztán pedig elrejtettem.Mi lehet a baj ? Kérlek mihamarabb válaszolj E-mail-ben!
Az újság nagyon király!

Siki

Szia!
A probléma az, hogy nem rejtettél el minden hullát, vagy leütött őrt egy sötét sarokban. Valamelyik tehát nem lett tökéletes, így aztán megtalálták. Persze ez nem valami szép a készítőktől, de jobb, ha hozzászoksz, hogy érdemes eltüntetni az összes hátrahagyott nyomot.
Ch00ler

ahoj!
lenne egy kérdésem a Medal of honor:allied assault-ban elakadtam,azon a pályán amikor egy tigristankot kell fedeznem távcsöves puskával közben a nácik szétlönek hátulról,és figyelnem kell arra is h ne robantsák fel a hidat amin a tank áll.na ebbe segitsetek hogy oldjam meg ezt a küldetést.előre is kösz.
Retesz187

Szia!
A feladat sok gyakorlást és türelmet igényel.
1. **A távcsővel jelölheted ki a légi támogatók célpontjait. Ha jó helyre kéred a bombázást, az ellenséges tankok megsemmisülnek.**
2. **Nem a legmagasabb hely a legcélravezetőbb, mert a tornyot az egyik ellenséges páncélos lelövi. Kicsit távolabb található egy kevésbé magas leshely. Onnan érdemesebb megpróbálni.**
3. **Időnként gyalogos katonák molesztálnak, erre is figyelni kell. Alkalmanként a lépcsőfeljáróhoz dobott gránát segít a gondon.**
4. **Szigorúan le kell lőni a hídrobbantókat! A megoldás kulcsa kb. ennyi: 3 másodperc „távcsővezés", 3 mp puska a robbantókra, 3 mp közelharc a beltéri támadókkal, majd ismét 3 mp távcső... Na jó, nem ennyire gyorsan kell váltogatni, de azért ott kell lenni rendesen.**

Bye,
Lizard

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Szia mindenkinek, aki hajlandó az izzadtságát kedves kis rovatomra csepegtetni! Gondolom, melegetek van, nekem is. De sebaj, mert nekem jutott a megtisztelő feladat, hogy bejelentsem: idén is lesz Megesz tábor. Megint a kiszáradófélben lévő Balcsi partján vesszük szemügyre, hogy milyen lányok nyaralnak a szomszédos táborban. Ha valaki nem tudná, mi a Megesz tábor, nos annak úgyse tudom így elmondani, azt át kell élni, méghozzá minél több lelkes résztvevőnek. Ott lesz az a jó kis összeszokott csapat, akik nyaranta nem szégyellik szabadjára engedni a bennük lakozó gyermeket – néhányunknál ördögöt is említhetnék gyermek helyett, persze csak a legjobb értelemben véve.
Ha valakit megilletett ez a kis lelkesedésroham, annak azt ajánlom, hogy nézzen fel a megesz.hu-ra ahol további kedvcsináló írásokat, sőt még képeket is talál. Esetleg további infóért, hovatovább jelentkezés ügyében írhattok a krisztа@pc.games.hu vagy a kuf@megesz.hu emil címekre.
Ezek után még mindig nem köszönnék el, hanem megmutatnám, hogy kiből mit hozott ki ez a gatyarohasztó meleg. Lássuk!

Kedves Gyantázott!
(yeah it's you!)
Mostanság furcsa dologra lettem figyelmes, hogy mire? Azt kérded mire? (Kérdezzem? Akarod? – ST) Vagy nem kérded? (De kérdezem. Mondjad bátran! – ST) Na midegy... Az a lényeg, hogy tegyél be a rovatba, mert ha nem, eltörik a lábam, na jó, ez nem igaz, de végül is miért ne. Örüljünk annak, hogy vannak még mindig lányok, akik nem szeretik a ruhákat magukon, és annak, hogy hamarosan Karácsony, meg annak is, hogy ennek a levélnek gyakorlatilag csak annyi értelme van, hogy fogyjon a hely, meg annak, hogy te most a végére értél.

Éljen a Pc Dome férum Pc.Games rovata.(ha ez reklám húzd ki)

Legnagyobb tisztelettel:
Laa-Chy

Hát ezt hozta ki a meleg! Mivel kíváncsi ember vagyok, és Te felkeltetted a kíváncsiságomat, mert olyan trükkösen vezetted be a leveledet, hogy nem tudtam nem kíváncsivá válni, de egyben kegyetlen is voltál, mert ezt a kíváncsiságomat aztán jól kielégületlenül hagytad, mert nem mondtad el, hogy mire lettél figyelmes, noha én írtam, hogy szeretném tudni, aztán rátértél a lányokra, és ezzel tovább csigáztál, sőt még ebbe a körmondatba is belekényszerítettél. Na! Akkor most ülj a gép elé, és kezdj nekem egy levelet írni arról, hogy mire is lettél figyelmes! Ja, és érjen ám ide még Karácsony előtt, mert tényleg itt van a nyakunkon az ünnep. Addig is kéz- és lábtörést!
Alázatos szolgád: Sir Thelen

Hello!
Ti csak mások hibáiról tudtok írni! Ezért mondok két hibát a legújabb számból:
1.: a hír szerint új kiegészítője lesz a MOHAA-nak, de előző kiegészítőnek a Call of Duty-t írtátok!(ez a Commandos 1 kiegészítője volt , a MOHAA-é a Spearhead)
2.: A JK Jedi academy-nél azt írtátok, hogy a Yavin 4 BOLYGÓ-n van a Jedi Akadémia. Nos a hiba az, hogy a Yavin a bolygó a Yavin 4 a negyedik HOLD-ja!
Na csá

Sirra
Ui.: találjátok ki honnan van a nevem (régen volt már ilyen), bár úgysem fog menni

Mea culpa! Mea culpa! Mea maxima culpa! Esendő emberek vagyunk mi is, most ez bebizonyosodott. Igazából csak azért szoktunk mások hibáiról írni, mert ezzel is palástolni akarjuk saját gyarló mivoltunkat, de van, aki átlát a szitán. Leveleddel azt érted el, hogy most szeretett főszerkesztőnk mindenkit korbácscsal kergetett el a legközelebbi éjjel-nappal nyitva tartó gyóntatószékbe, ahol is beszámoltunk szégyenletes bűneinkről, belelógattuk a lábunkat pár percre a spanyolcsizmába, majd elnyertük a hőn áhított penitenciát. Sajnos ennek ára volt, előírták nekünk a nap huszonnégy órájára a szőges öv (a szögek befelé vannak ám, roppant kényelmes viselet!) hordását. Na kösz! Ha már a holdaknál tartunk, lenne egy kérdésem, ami biztos csacskaság, de felteszem: az Endor az minek a holdja? Amúgy a névkitalálásról eszembe jutott egy vicc, de megtartom magamnak! Majd a holdas kérdésre várnám a választ mindenkitől – ha nem írtok, kénytelen leszek Vágó Istvánhoz fordulni, hátha tud segíteni.

Ui.: A Call of Duty egy készülő játék, a MOHAA legszebb hagyományain. Néha több játéknak is ugyanazt a nevet adják, talán jobb ötlet híján.

Hello.Üdvölöm az egész Tema-et. Nekem egy NAGY kérdésem lenne: Az újságnál, amikor a Top 10 írjátok, mi alapján döntitek el, hogy melyik játék kerül az első helyre. Én konkrétan az Akció játéknál gondolom, mert már kb. 6 hónapja a HALF LIFE van az első helyre írva. Szerintem akkor még nem játszottatok vele, mert olyan SZ.R hogy na. Reménykedtem bennetek, hogy amikor megjelent a GTA 3, az viszi a trófeát, de nem. A Half Life ismét, tele van Bug-gal, Al szörnyű, meg még sorolhatnám. Most a GTA:Vice City fog megjelenni, most kívántsi leszek rátok. A MOHAA is érdemelt volna most egy helyet.
Erre válaszoljatok, mert NAGYON ÉRDEKELNE!!!!!!!!!!
Köszi
ÜDV: Pisti

Szia Pisti! Közhellyel válaszoljak, vagy hosszan? Nézzük elébb a közhelyet: ízlések és pofonok. Most hosszan: amikor kijött a HL, végigjátszottuk a barátaimmal – OK, én csak néztem, de segítettem a játékot szerény agykapacitásom felhasználásával. Mert szükség volt hozzá agykapacitásra. Szerintem ez egészen ritka, mondhatnám, kivételes. Ráadásul legalább egy hétig ott ültünk előtte, ami szintén nem elvetendő, sőt még izgultunk is. Amikor nem féltünk! Persze lehet, hogy gyávák vagyunk, én mondjuk szinte mindentől félek, de a HL-től jobban féltem, még más dolgoknál is. Az AI-t anno mindenki a progi erősségeként emlegette, ha jól emlékxem, de egyáltalán nem biztos, hogy jól emléxem. Ha itt nem untuk meg a HL-t, akkor ott az a gonosz CS, amivel engem a lan-partykon szoktak örületbe kergetni. Álmomban is ezt hallom: „Fire in the hole!" Van neki hangulata! Ha nem lenne, akkor nem a CS (ami ugye HL) lenne a legnépszerűbb hálózatos játék. Végül is a toplista első helyezése ezt tükrözi. Azért bizti jó a Vice City is, meg ne sértődj, sőt a mohát egyenesen imádom. Csak sajna hálóban nem lehet botokat berakni (vagy lehet, csak béna vagyok?), ezért azzal kevesebbet játszom.

Vége! Vagyis majdnem. Biztos látjátok a kis kockát valahol, benne a szöveggel. Nos új alrovat, mellékzönge, de nem vakvágány (remélhetőleg) indul e hónaptól kezdve. Ide várom azokat a soxor megrázó, máskor tanulságos vagy izgalmas történeteket, amikből kiderül, kivel, hogyan történt meg AZ, amikor életében először találkozott a számítógéppel. Ne legyetek restek megírni, szerintem mindenki emlékszik még rá, osszátok meg velünk az élményt!

De most már itt az ideje felpillantani kicsit az újságból, elnyalni egy fagyit, megölelni a barátnőt (lehet fordítva is, kinek, hogy tetszik) vagy épp becsobbanni a hűs vízbe.

Remélem, találkozunk a Balcsinál, nyaraljatok jót, rendetlenkedjetek sokat!

Üdv: Sir Thelen

Első digitális gyönyör – Sir Thelen története
Nyolc éves voltam akkor, Ő még annyi sem. Egy házibulin találkoztunk. Nem volt sok időnk, nyolc évesen a házibulik korán érnek véget. Ráadásul a szülők is ott voltak. Ő volt a központ, igazi különlegesség, a maga nemében tünemény. Nem olcsón szerezték meg, nagy árat kértek érte. Ő német volt, karcsú és szürke. Amikor lecsúszott róla papír ruhája, és megláttuk formás külsejét... elállt a lélegzetünk. Nem én voltam az első az életében, a bulin sokan kipróbálták. De sikerült hozzáférnem. Puha ujjaimmal a kemény gombjait érinteni – különös volt. Bár még soha nem csináltam, tudtam, hogy mit kell tennem. Izzadtság gyöngyözött a homlokomon, éreztem, Ő is forró. Soha nem lehetett az enyém, sajnos egy másik fiúé volt, de a szerelem, ami akkor született bennem, máig kitart. C64-nek hívták. Nem feledem el!

HU-MOR-ZSÁK

Informatika szerint a nők és férfiak:

Vírus - nő:
Észre sem veszed, és beköltözött a lakásodba, mindent kisajátít.

Internet - nő:
Fizetned kell, hogy hozzáférjél.

Szerver - férfi:
Mindig foglalt, amikor szükséged van rá.

Windows - férfi:
Tudod, hogy teli van hibákkal, de nem tudsz nélküle élni.

Powerpoint - férfi:
Arra jó, hogy bemutasd másoknak, de önmagában nem érték.

Excel - nő:
Azt mondják, hogy mindenfélére jó, de te csak az alapműveletekre használod.

Word - nő:
Mindig van egy meglepetése számodra, és nincs olyan ember a világon, aki megértené.

D.O.S. - férfi:
Valaha mindenkié volt, de most senkinek sem kell.

Backup - nő:
Azt hiszed róla, hogy minden ott van, amire vészhelyzetben szükséged lehet, de a valóságban messze nem tud annyit nyújtani.

Scandisk - nő:
Tudjuk, hogy hasznos, és csak segíteni akar, de valójában senki sem tudja, hogy mit csinál.

Képernyővédő - nő:
Semmire sem jó, de szórakoztat.

Kábel - nő:
Csak akkor jó, ha be van dugva.

Infravörös - nő:
Érintkezés nélkül akarja a kapcsolatot fenntartani.

USB port - férfi:
Büszkén mondogatja magáról, hogy minden gépbe bedugható.

Képernyő - nő:
Mindent megmutat neked, de ő semmit sem lát belőled.

Billentyűzet - férfi:
Minden funkcióhoz más-más parancs/parancskombináció szükséges, de kitanulható, és többnyire jól működik.

Modem - férfi:
Jó kapcsolatteremtő, de előbb-utóbb megszakad a kapcsolat.

RAM - nő:
Amint megszakad a kapcsolat, azonnal mindent elfelejt.

Merevlemez - férfi:
Mindenre mindig emlékszik.

Egér - nő:
Csak akkor működik, ha lökdösöd.

Multimédia - férfi:
Tőle minden szép, de amikor kikapcsolod, visszatér a totál unalom.

Felhasználó - nő:
Semmit sem csinál jól, és állandóan kérdéseket tesz fel, és megakarja érteni a dolgot, és nem érti, és...

E-mail - nő:
A hülyeségeivel mindenkinél megfordul, a fontos dolgokat meg nem közli.

Számítógép - férfi és nő:
Az előzőek tökéletlen kombinációja, minél többet dolgozol velük, annál nagyobb lelki károkat okoznak benned.

***

Veszedelmes tengeri kalózok túszul ejtik egy másik, külföldi kalózbanda egy tagját. Tudják, hogy azok hatalmas kincs birtokában vannak, és ki akarják szedni a túszból a helyet, ahová elásták. Mivel nem beszélik egymás nyelvét, tolmács útján érintkeznek. Kalózok: Kérdezd meg, hová rejtették a kincset!
Tolmács: Hová rejtettétek a kincset?
Túsz: Nem tudom.
Tolmács: Nem tudja.
Kalózok: Elevenen megnyúzzuk, és beszórjuk sóval a sebeit, ha nem árulja el.
Tolmács: Megsóznak, megesznek, stb.
Túsz: A Madarak szigetén van a Magányos pálmától 40 lépésre nyugatra, 6 láb mélyre elásva.
Tolmács: Azt mondja, inkább meghal, de akkor sem árulja el...

***

Nyuszika ül a fa tövében, és írogat. Arra megy a róka és megkérdi:
– Mit írsz, nyuszika?
– Szakdolgozatot arról, hogy a kis állatok hogyan tudják megvédeni magukat a nagyvadaktól!
– Ez hülyeség! Gyere a bokorba, és mutasd meg!
A róka csupa véresen jön ki, de a nyuszikának semmi baja!
Arra jár a farkas is, és ő is megkérdi a nyuszikát:
– Mit írsz, nyuszika?
– Szakdolgozatot arról, hogy a kis állatok hogyan tudják megvédeni magukat a nagyvadaktól!
– Ez hülyeség! Gyere a bokorba, és mutasd meg!
A farkas csupa véresen jön ki, de a nyuszikának semmi baja!
Arra jár a medve is. Megkérdi:
– Mit írsz, nyuszika?
– Szakdolgozatot arról, hogy a kis állatok hogyan tudják megvédeni magukat a nagyvadaktól!
– Ez hülyeség! Gyere a bokorba, és mutasd meg!
A medve csupa véresen jön ki, de a nyuszikának semmi baja! Kijön utána az oroszlán és így szól:
– Látod, nyuszika, nem az számít, hogy miről írsz szakdolgozatot, hanem az, hogy ki a konzulensed!

***

Larry borzasztó fejfájással ébredt. Erőt vett magán, és kinyitotta a szemeit. Az első dolog, amit meglátott, néhány szem aszpirin és egy pohár víz volt az éjjeliszekrényen. Felült, és a ruháit látta maga előtt tisztán és vasaltan. Körülnézett a szobában, és úgy találta, hogy minden a legnagyobb rendben, sehol egy folt, minden tiszta. Ugyan ez volt a helyzet a ház többi részével is. Bevette az aszpirint, majd észrevett egy cetlit az asztalon. „Drágám, reggeli a tűzhelyen, korán elmentem, bevásárolni. Szeretlek." Így aztán lement a konyhába, és megbizonyosodott róla, hogy meleg reggeli, kávé és újság várja. A fia is az asztalnál ült, és evett. Larry megszólalt:
– Mi történt tegnap éjjel?
Azt mondja a gyerek:
– Hát, hajnali 3 után jöttél haza tökrészegen. Összetörtél pár bútort, szereztél egy jó nagy monoklit a szemed alá, amikor belebotlottál az ajtóba.
Összezavarodva kérdezte Larry:
– Akkor miért van mégis minden rendben és tisztán, a reggeli pedig az asztalon várt?
– Hát csak azért, mert amikor a Mama berángatott a hálószobába, és megpróbálta levenni róla a nadrágot, azt mondtad: „Hölgyem, hagyjon békén, nős vagyok!"

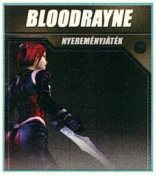
***

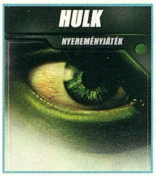
Egy férfi meghal, és a Mennyország kapujában találja magát, ahol Szent Péter várja:
– Hát fiam! Te nem voltál valami jó ember életedben. Tudsz valami jócselekedetet mondani, ami alapján beengedhetlek ide?
– Igen – feleli a férfi. – Egyszer motorosok molesztáltak néhány apácát. Én odamentem a vezérükhöz, egy nagydarab tetoválásos, orrkarikás fickóhoz, megfogtam a karikáját, odahúztam az arcát, és azt mondtam neki: „most pedig bocsánatot kértek a hölgyektől!".
Szent Péter lapozgat a könyvében:
– Én ilyet nem találok! Mondd, és mikor történt ez?
– Úgy 1-2 perce...

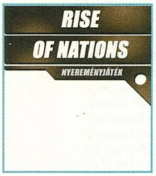
***

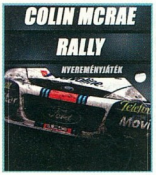
A skót ügyvéd felesége meghal. A férj megrendeli a sírkövet. Az elkészült sírkövön a következő szöveg áll:
„Itt nyugszik Phyllis, McAdam ügyvéd felesége. Váloperek, adásvételi szerződések, végrendeletek".
Amikor az ügyvéd elolvassa a szöveget, hirtelen könnyek szöknek a szemébe, és elkezd sírni. A sírköves együttérzően megveregeti a vállát:
– Most jött rá, hogy Phyllis nincs többé, ugye?
– Nem! Maga szerencsétlen, lehagyta a telefonszámot!!!

JÁTÉKSZELVÉNYEK









2003. június 1. - A People Can Fly megnyitja készülő FPS-ének, a Painkiller-nek a hivatalos weblapját. A Terminal Reality átveszi a Blowout fejlesztését.

2003. június 2. - Az Adventure Company bejelenti a Dark Fall című kalandjátékát. Kijön a Charlie's Angels játszható demója, az Angel X.

2003. június 3. - Az E-Pie kiadja a Shanghai Dragon játszható demóját. A Novalogic bejelenti a Delta Force: Black Hawk Down kiegészítőjét, aminek a címe Team Sabre lesz.

2003. június 4. - Megjelenik a patch a Colin McRae Rally 3 játszható demójához. Így már elméletileg minden konfiguráción fut a demó, és rengeteg egyéb hibát is orvosolnak. Bejelentik a Metallica főszereplésével készülő játékot.

2003. június 5. - Megjelenik a Heaven and Hell angol nyelvű játszható demója.

2003. június 6. - Kiadják a Freelancer 1.1, a Vietcong 1.2, és a Mistmare 1.6 Patch-et.

2003. június 8. - A Mayhem Studios bejelenti a Shadow Vault című körökre osztott stratégiai játékát.

2003. június 10. - Az Enlight bejelenti Joan of Arc című 3D akciójátékát.

2003. június 11. - A belga Larian Studios bejelenti Riftrunner: The Quest Continues című készülő RPG-jét. Aranylemezen a Star Trek: Elite Force II.

2003. június 12. - Kiadják az Indy Car Series játszható demóját.

2003. június 13. - Bejelentik, hogy újabb Everquest kiegészítő készül, Everquest: The Lost Dungeons of Norrath címmel.

2003. június 14. - Megjelenik az 1.6-os javítás a Neverwinter Nights-hoz.

2003. június 15. - Megjelenik a Warlords Battlecry 1.04, és a Rise of Nations 1.02 javítás. Kiadják a Ghost Master játszható demóját.

2003. június 16. - Újabb MMORPG világ nyitja meg kapuit, Legacy Online néven. A játékosok külön versenyen is részt vehetnek, ahol a győztesek elnevezhetnek bolygókat a játékban.

2003. június 17. - Megjelenik a Tom Clancy Rainbow Six 3: Raven Shield 1.3, és a Will Rock 1.1 javítás. Aranylemezre kerül a Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight.

2003. június 18. - -Az Electronic Arts és a Digital Illusions bejelenti a Battlefield Vietnam című FPS-ét. A CDV - újra – bejelenti a Cossack II: Napoleonic Wars című stratégiáját.

2003. június 19. - Hivatalosan is bejelentik a Terminator 3: War of the Machines című FPS játékot. A programot kis hazánk egyik büszkesége a Clever's Games fejleszti. A készítők az egyjátékos mód mellett nagyon nagy hangsúlyt fektetnek a többjátékos mód kidolgozására. Megjelenik a World War II: Frontline Command 1.0b, és az Impossible Creatures 1.1 javítás.

2003. június 20. - Megjelenik a Chaser többjátékos demója, illetve az IGI 2: Covert Strike 1.2 javítás. A Capcom bejelenti, hogy a nagysikerű PS2 játékának a Chaos Legion-nak megkezdték PC-re portolását.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (JÚNIUS - JÚLIUS - AUGUSZTUS)

AD 1193	Blackstar	2003.07	2 990
Aquanox 2: Revelation	JoWooD	2003.07	10 990
Battle Race 3D	Blackstar	2003.07	2 990
Bázis a mélyben	Hemetra	2003.06	6 990
Breed	CDV	2003.07	10 990
BSJ Barbie Beach Vacation	Mattel	2003.08	TBC
BSJ Shelly Club	Mattel	2003.08	TBC
Chaser	JoWooD	2003.07	10 990
Chicken Shoot	Zuxxez	2003.06	1 990
Colin McRae Rally	Codemasters	2003.06.25	12 990
Commandos 3: Destination Berlin	Eidos	2003.06	10990
Day of Defeat	Activision	2003. nyár	7 990
EA Sports Rugby 2004	EA	2003.07.25	12990
Frankie math	KA	2003.08	TBC
Galidor Defenders Of The Outer Dimension	Lego Media	2003.08.01	TBC
Gamma holdbázis	Hemetra	2003.06	4 990
HARPOON 4	Ubisoft	2003.06.05	9 990
Heaven&Hell	CDV	2003.nyár	TBC
Heli Heroes	Zuxxez	2003.07	3 990
Homeworld 2	Sierra	2003.08	TBC
IG 2 Gold	JoWooD	2003.07	7 990
Indy Racing League	Codemasters	2003.Q2	10 990
Moto GP 2	THQ	2003.06.06	6 990
Neocron: Dome of York	CDV	2003.nyár	TBC
Neverwinter Nights Exp. Set: Shadows of Undrentide	Infogrames	2003.05.30	9 990
NGT (ROLAND GARROS - US OPEN	Wanadoo	2003.05.30	10 990
No Man's Land	CDV	2003 nyár	TBC
Pokoli szomszédok	JoWooD	2003.07	7 990
Puzzle Trouble	Blackstar	2003.07	2 990
Red Faction 2	THQ	2003.05.30	5 990
Robocop	Virgin	2003.05.02	10 990
Rollercoaster Tycoon 2 Expansion Pack	Infogrames	2003.06	9 990
Siege of Avalon	Blackstar	2003.07	2 990
Software Tycoon	Blackstar	2003.07	2 990
Star Trek Elite Force 2	Activision	2003.06	12 990
Star Wars: Knights of the Old Republic	Activision	2003.07	12 990
Starsky & Hutch	Empire	2003.07	8990
The Hulk	UI	2003.06.13	9990
The Sims Superstar	EA	2003.05.23	12990
Tomb Raider: AOD	Eidos	2003.06	10990
Tron	Disney	2003.08.24	9990
WarCraft III Expansion	Blizzard	2003.07	TBC
WILL ROCK	Ubisoft	2003.06.05	7 990
Winter Olympics	Blackstar	2003.07	2 990
World Championship Snooker 2003	Codemasters	2003.06	9 990
World War II: Frontline Command	Codemasters	2003.06	TBC

PC.GAMES 2003/5-6 SZÁMÁNAK NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEI

Aquanox 2
Balázsovics Márk - Pécs
Tiborc Attila - Tiszaújváros
Horváth Márk - Budapest

Blitzkrieg
Csákó István -
Hajdúszoboszló
Varga Csaba - Budapest
Balogh Tamás - Debrecen

IL2 Sturmovik
Kovács János - Budapest
Kocsis Tamás - Kistarcsa
Lisznyai Brigitta - Tápiószecső

Indiana Jones
Tóth Tamás - Abony
Kertész Gábor - Budapest
Szekeres József - Győr

Red Faction 2
Nagy Attila - Budapest

Gornik Tamás - Érd
Kittinger Ádám - Kisújszállás

Toca Racing
Dickmann Balázs - Szigetbecse
Fehér Gábor - Miskolc
Sas Tamás - Sümeg

A nyerteseknek gratulálunk, a nyereményeiket a fejlánló cégek postán fogják elküldeni.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Firics Zoltán
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás: ADOC Interprint Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

EZEK A VILÁG LEGGYORSABB AUTÓI...

Szállj be az IndyCar™ sorozat izgalmas küzdelmeibe, tapasztald meg az adrenalin vérpezsdítő hatását, miközben kerék a kerékhez súrlódik. Nyomd le az Indianapolis, Texas, Chicagoland legjobb pilótáit az Indy Car futamain. Tedd próbára tudásod Full Series, Quick Race és Multiplayer módokban és nyomd tövig a pedált Indy 500-on!

KÜZDJ, HOGY LÉPÉST TUDJ TARTANI VELÜK!

INDY RACING LEAGUE
INDYCAR SERIES
Az IndyCar™ sorozat hivatalos játéka

"Kegyetlenül gyors ...szédítően valósághű" OPM2

"Látványos futamok minden korosztálynak" PC Gamer

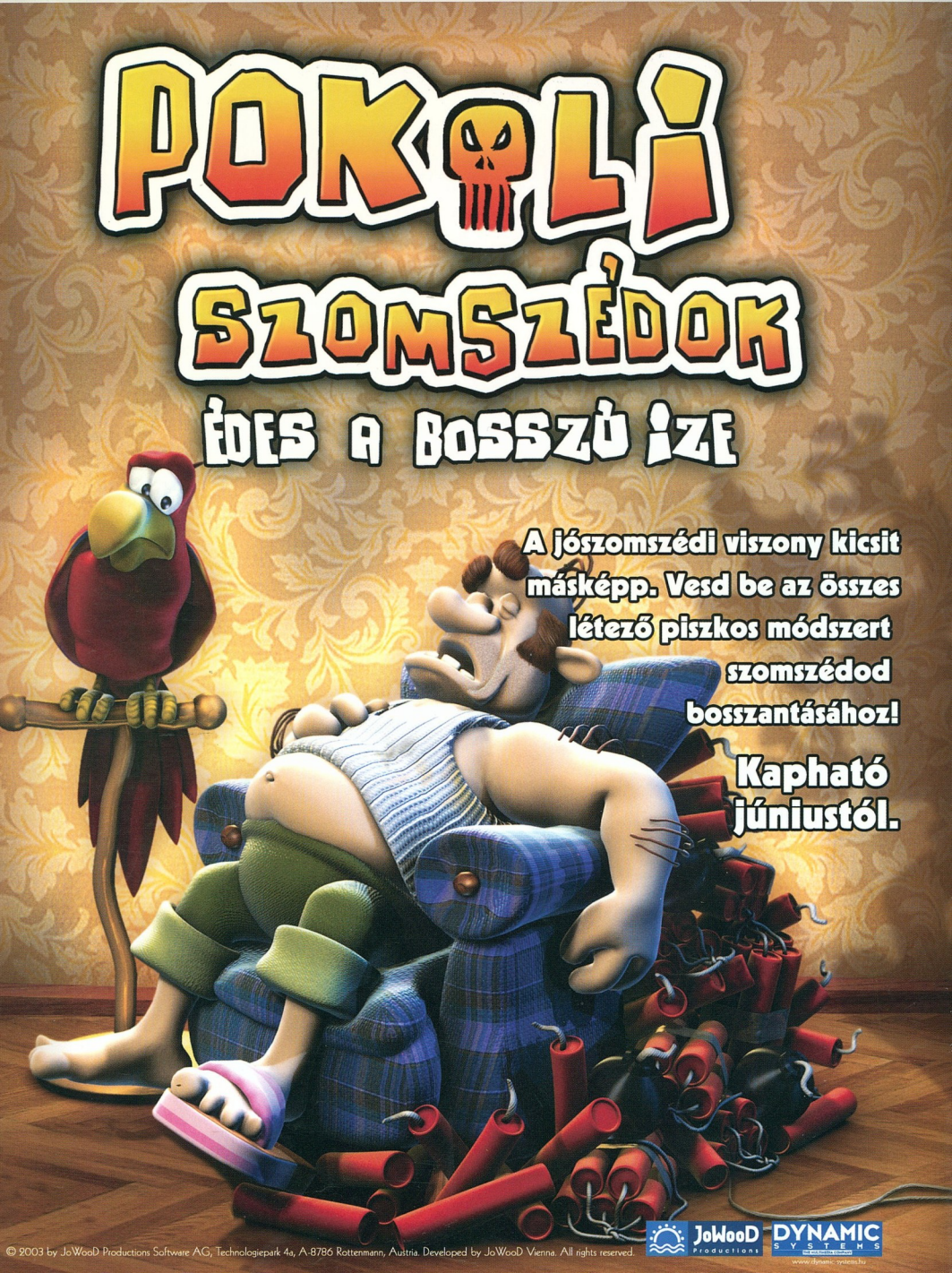
"Ütközésekkel tűzdelt, ...pörgős autóverseny az USA-ból" Xbox World

Magyarországon forgalmazza:
automex MULTIMÉDIA
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461 5700 - Fax: 461 5799
info@automex.hu - www.automex.hu

Videók, demók és információk:
www.codemasters.com
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

XBOX · PC CD · PlayStation 2 · Contenido · Contenuto · Contenu · OK 3+ ELSPA · dts INTERACTIVE

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. "IRL," "Indy Racing League," "Indianapolis 500," "Indy 500," "Indianapolis Motor Speedway" and "The Greatest Spectacle in Racing" are registered trademarks of Brickyard Trademarks, Inc., used under license. "IndyCar™ Series is a trademark of Brickyard Trademarks, Inc., used under license. General Motors Trademarks used under license to Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Brain in a Jar Limited. Published by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.


POKOLI
SZOMSZÉDOK
ÉDES A BOSSZÚ ÍZE
A jószomszédi viszony kicsit másképp. Vesd be az összes létező piszkos módszert szomszédod bosszantásához!
Kapható júniustól.
© 2003 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by JoWooD Vienna. All rights reserved.
JoWooD Productions
DYNAMIC SYSTEMS
www.dynamic-systems.hu